



PlayStation®

NUMÉRO 30 • AVRIL 1999

M A G A Z I N E



RIDGE RACER
RENCONTRE
DU 4^E TYPE



RR TYPE 4 (JOUABLE)



ROLLCAGE (JOUABLE)



RETRO FORCE (JOUABLE)

8 DEMOS
DE LA COURSE, DU TIR, DE
LA REFLEXION ET DU PLAISIR



R-TYPE DELTA (JOUABLE)



DEVIL DICE (JOUABLE)



KULA WORLD (JOUABLE)



KURUSHI (JOUABLE)



MR. DOMINO (JOUABLE)





Publi - reportage

PRINCE NASEEM BOXING

LE SPECTACULAIRE AU SERVICE DE L'EFFICACITÉ

Fiche d'identité

Champion du Monde Poids Plume WBO

Champion d'Europe Poids Coq - Invalincu

Ex Champion Super Coq WBC - Invalincu

Ex Champion du Monde Poids Plume

IBF - Invalincu

31 Combats, 31 Victoires, 28 KO

Nationalité anglaise - 25 ans

Prince Naseem Hamed, le "showman" en short léopard est devenu le "Prince" du ring à plus d'un titre.

Vainqueur de plusieurs championnats étant adolescent, il devint successivement Champion d'Europe des Poids Coq, puis Champion Super Coq WBC, et Champion du Monde Poids Plume IBF pour enfin devenir aujourd'hui, Champion WBO des Poids Plumes.



Ce jeune boxeur au palmarès incroyable - 31 combats, 31 victoires, 28 KO - n'a pas fini de nous surprendre. En octobre dernier, il faisait une entrée remarquée - en jouant de l'orgue sur la musique de Thriller dans un décor d'Halloween - sur le ring d'Atlantic City avant de battre largement aux points son adversaire, Wayne McCullough.

Naseem sera également très prochainement le Prince du ring sur PlayStation et PC CD ROM grâce à la licence exclusive signée entre le champion et l'éditeur de jeux vidéo anglais, Codemasters.

Le boxeur anglais a été enthousiasmé à l'idée de participer pleinement au développement d'un jeu vidéo dont il serait le conseiller, jeu qui lui permettra

également de se rapprocher de ses fans les plus jeunes.

De plus, Codemasters est pour Naseem un gage de réussite, l'éditeur ayant depuis longtemps prouvé son savoir-faire dans le domaine des simulations sportives - Jonah Lomu Rugby, Pete Sampras Tennis, Colin McRae Rally... : "Je voulais avoir mon propre jeu vidéo et les propositions ne manquaient pas. Mais je voulais faire plus que seulement donner mon nom et Codemasters m'a réellement impliqué dans la totalité du projet. En suivant mes conseils en matière de puissance, d'énergie et bien sûr pour mon sens du spectacle, Codemasters a conçu un jeu qui respecte l'esprit du sport. Je suis réellement fier d'avoir pu concrètement participer à cette simulation de boxe".

Prince Naseem attend avec impatience la sortie prévue en Mai prochain du jeu pour lequel il devra remettre en cause toutes ses techniques de boxe pour pouvoir gagner contre de nouveaux challengers... virtuels!



Visitez le site <http://www.princenaseemboxing.com>

Codemasters

Feedback

C'est pas beau de copier

Q Je vous envoie une lettre contre le piratage, un sujet très à la mode en ce moment, en espérant des réactions de la part d'autres lecteurs. Il serait intéressant de savoir exactement l'opinion du milieu du jeu vidéo, aussi bien les simples joueurs que les copieurs eux-mêmes. (...) Je trouve inadmissible de voler le capital des sociétés de jeux. Pour prendre un exemple de l'ampleur du phénomène, sachez que les chiffres de 2 300 000 titres console vendus en 1998 est ridicule au regard du nombre de CD-Rom vierges écoulés la même année : 30 millions d'unités pour la France. Je cite : « Selon le délégué général du S.E.L.L. (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs), la moitié servirait à de la copie illécite. Leur slogan « Copier, c'est tuer » fait ainsi plus appel à la morale et à la conscience de ceux qui gravent qu'à la réprimande. (...) Serait-il envisageable, pour enrayer ce phénomène, de supprimer une fois pour toutes tous les graveurs de la circulation ? Il serait dommage d'en arriver là à cause de personnes sans scrupules. »

Baptiste Thomas, de Mérignac (33)

Sony n'a pas attendu 99 pour entamer sa lutte et sa campagne de sensibilisation, mais c'est seulement depuis quelques semaines que des mesures ont été prises « sur le terrain ». La modification de la console a été récemment interdite, et plus aucune boutique spécialisée ne peut légalement, désormais, en faire profiter ses clients. Sans parler de la nouvelle série de PlayStation à sortir, réputées infalsifiables, ce qui étend encore le domaine d'action de Sony. En attendant, le plus gros effort, bien entendu, est un travail de conscience à faire par le joueur vis-à-vis des créateurs. Nous comptons sur vous pour nous donner votre avis.

Cherche un jeu long, désespérément

Q J'ai acheté ma PlayStation début décembre 98 avec MediEvil : fini en une semaine, j'ai acheté Final Fantasy VII : fini en une soixantaine d'heures. Vous allez me dire que je n'ai pas encore tout découvert, mais à la longue, ce jeu est un peu lassant. J'ai donc décidé d'acheter un jeu auquel je pourrais toujours jouer, un jeu de sport. Je me laisse donc tenter par Cool Boarders 3, que je finis en cinq jours (sans les codes !) et je continue à m'écarter. Que me conseillez-vous comme jeu maintenant (de n'importe quel genre mais qu'il soit long) ?

Benoît Courco, Gravelines (59)

PlayStation et société : si nous ne devons retenir qu'un titre pour ce Feedback, ce serait assurément celui-ci. En effet, des phénomènes directement liés à la console, comme le piratage ou la violence dans les jeux vidéo, ou indirectement (le passage à l'euro !), se partagent la vedette. Et qui mieux que vous, lecteurs et écrivains à vos heures, pourraient les servir ? Une telle conscience pour défendre l'objet de toutes nos passions est singulièrement touchante. Quand les lecteurs prennent position en faveur de la PlayStation, cela fait mal !

Les pirates de l'ère

Q Aie ! Aie ! Phénomène d'époque : le prix des graveurs a considérablement baissé, mais pas celui des jeux. Serait-ce

l'explication universelle de la généralisation du piratage à outrance des jeux PlayStation, et à plus grande échelle, des softs sur tous supports ?

Construits pour durer

Q Bienvenue à un nouveau joueur qui a déjà su trouver les limites de la console ! Un jeu long, graphiquement « inusable », et qui soit toujours différent ! Il faut pour cela au minimum un jeu de courses d'excellence, avec des records qui ne demandent qu'à être battus. En soulignant ce principe, Gran Turismo et Colin McRae Rally, deux modèles de réussite en matière de simulation auto et... longue durée, devraient contenter les mordus du paddle ! Côté aventure, des titres comme O.D.T. ou Tomb Raider III donneront du fil à retordre, même aux hard core gamers. Nos conseils se font évidemment sous réserve, car il semblerait à la lecture de ton courrier que le fun soit la donnée essentielle du problème ! Et le fun reste assez subjectif. Nous ne sommes que des médiateurs, à vous de trouver ensuite jeu à votre goût !



DANS VOTRE QUÊTE, IL N'Y A PAS QUE LE FER QUE VOUS ALLEZ CROISER.

Dans Guardian's Crusade, vous plongez au cœur d'un monde fantastique peuplé de personnages intrigants, de monstres menaçants et de jouets animés possédant des pouvoirs spéciaux. Au cours de votre

voyage pour ramener un bébé monstre à sa mère, vous découvrirez la vraie nature de votre quête ainsi que de nombreux secrets sur le bébé monstre et le monde mystique. A vous de jouer !

GUARDIAN'S CRUSADE

ENFIN UN JEU DE RÔLES VRAIMENT DROLE.



SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/m
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

ACTIVISION

1998 Tamsoft Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Under License. Activision is a registered trademark and Guardian's Crusade is a trademark of Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Battle Arena Toshinden" is a registered trademark and "Toshinden" is a trademark of Takara Co., Ltd., Tokyo, Japan. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

A quatre, c'est encore mieux !

Q Je possède un ordinateur pour jouer avec quatre manettes mais je ne trouve que très peu de jeux le permettant. J'ai déjà MicroMachines et Circuit Breakers, et ne trouve guère autre chose. Pourriez-vous m'indiquer d'autres titres où l'on peut jouer à quatre simultanément, et m'en préciser le thème ?

Pascal Masson, Saint-Mammès (77)

Le sport, activité multi-joueurs

R Beaucoup de jeux multi-joueurs destinés au quadrupleur sont sortis ces derniers temps. Des simulations sportives, en majorité, du football avec FIFA 99 au basket de NBA Live 99, du tennis avec Yannick Noah AST, au football américain avec Madden NFL 99 : il y en a pour tous les goûts ! Les fans de réflexion et d'arcade n'ont pas été laissés pour compte : Devil Dice, sympa petit jeu de logique où l'on doit faire rouler des dés, sans oublier Bomberman World (je n'oserais pas en rappeler le principe...), acceptent chacun jusqu'à cinq joueurs, pour des batailles féroces. Sachez également que malgré l'échec commercial du link, des titres récents comme Formula One 98 et TOCA 2 Touring Cars, exploitent encore cette possibilité de jouer à deux, en plein écran ! Rappelons enfin que ce sont les jeux multi-joueurs qui ont la plupart du temps la durée de vie la plus longue, voire infinie !

Les notes de Music

Q J'ai deux questions qui me brûlent les doigts (ceux-ci étant déjà bauffés par cette fois) qui vous prend de marteler les pauvres touches du côté droit et du côté gauche avec ses formes géométriques de toutes les couleurs, d'un objet dont le nom commence par P) où sont les Travellings de Music (Codemasters) et Bust a Groove (Emix) ? Ce dernier est-il eu un test spécial dans les Castings ? En plus, ces deux jeux n'ont pas été notés par les membres de la rédaction (ça m'intéresserait d'avoir leur avis).

Un fan de la musique qu'on fait soi-même, Romanielle (93)

caractéristiques techniques (jouabilité, durée de vie...), que nous notons dans les Travellings se seraient difficilement appliqués face à ce « jeu » unique en son genre. Et les fans de la Play, tout comme nos testeurs, sont joueurs avant d'être musiciens. En tout cas, il est évident que nous encourageons de telles innovations. En revanche, l'absence de Travelling consacré à Bust a Groove et d'autres raisons. Des titres comme Parappa the Rapper et Spice World, avaient eu les honneurs de figurer dans la rubrique. Mais là, notre souhait était de mettre en évidence ce concentré d'originalité, et ce, dans les toutes premières pages des Castings, le jeu ayant remporté un vif succès auprès de la rédaction. Aussi le conseilons-nous encore une fois à ceux qui veulent trouver une alternative gaie et musicale à tous les softs de la Play. Bust a Groove est un jeu extraordinaire. Quant aux notes recueillies par la rédaction, elles se trouvaient (et ont) à la fin du n°25, et allaient de 7 à 9 sur 10 !

Et le scénario, alors ?

Q Je viens passer un petit coucou à tous les lecteurs de PlayStation Magazine. J'écris aussi pour féliciter les créateurs de mon journal préféré et leur demander (j'ose !) s'ils peuvent de temps en temps glisser un ou deux posters entre des démos si bien faites. Je voulais aussi vous féliciter (encore !) pour l'idée de la rubrique Portrait, qui est très intéressante, avec pourtant une petite réserve. En effet, l'histoire, le scénario ne sont pas assez mis en avant (exemple : Lara Croft pour ceux qui ne connaissent pas !). Ne pensez-vous pas que le scénario est une des choses les plus passionnantes dans un jeu vidéo ?

Baptiste Ody, l'ambassadeur PlayStation, Argentière-du-Plessis (35)

Un portrait historique

R Cher Baptiste, si nous publions ta lettre, ce n'est pas autant pour les chaleureux remerciements (quoiqu'un petit compliment de temps en temps, ça ne fait pas de mal !) que pour la pertinence de tes idées. Celle du poster n'aura jamais été qu'une courte lubie. Nous préférons gâter nos lecteurs (et surtout celui de la console !) avec un CD de démos. En ce qui concerne les Portraits, reconnaissons-y effectivement la volonté de mettre en avant l'historique d'un jeu plus que son... histoire. En fait, nous nous intéressons surtout au phénomène jeu : le succès de Lara Croft, les multiples incarnations de Duke Nukem, le charisme de leurs héros respectifs, etc. Il est vrai qu'à l'heure où la limite entre jeux vidéo et cinéma devient de plus en plus mince, étudier un titre par son scénario rentre dans la logique. Sans compter que d'un volet à l'autre, l'histoire et la technique connaissent une progression ou des variantes. En bref, tout ce qui fait qu'un jeu, multiplié à l'infini, devienne une saga. Nous tâcherons de créer une rubrique à ce sujet, promis, dès que sortira Tomb Raider XXVII. A moins qu'un sujet sur le travail de scénariste ne voit prochainement le jour, ce qui n'est vraiment pas impossible. Une affaire à suivre.

Alors, Euro ?

Q Salut PlayStation Mag ! Voici mes questions. 1) Que va faire Sony face au passage à l'euro ? Les jeux étant (il me semble) sensiblement moins chers dans certains pays d'Europe, au risque d'aller faire ses emplettes à l'étranger, le format Pal étant commun au vieux continent... 2) Comment se fait-il que les jeux sortent en haute résolution seulement maintenant ? N'était-il pas possible de sortir Tomb Raider (I) en high-res ? Sony aurait-il alors freiné le développement pour faire mine ensuite d'être en constante progression ? 3) Y aura-t-il un Net Yaroze 2 ? Pour des problèmes de temps, je renonce à acheter le NY 1, mais je souhaite de tout cœur me servir d'une version évoluée un peu plus tard !

Chaos (François Meyer), Paris 17e

Le rythme dans le sang

R Quel est le point commun entre ces jeux ? L'originalité, bien sûr ! Voilà ce qui semble expliquer l'absence dans nos pages d'un test réservé à ces deux softs. Music et Bust a Groove sont-ils des jeux marginaux ? Le premier, en tout cas, qui propose au joueur de devenir créateur de musique. Sans doute les

Jamais un sans deux

R Une PlayStation 2 ? Une Memory Card 2 ? Un PDA 2 ? Un Spice World 2 ? Ou s'arrêtera la fièvre des doubles à l'approche du nouveau millénaire ? Sûrement pas au Net Yaroze, pour lequel une seconde édition, conjointe à celle de sa sœur grise, est prévue pour la PlayStation 2. C'est certain, tout semble fonctionner par deux dans la stratégie Sony. Renouvellera-t-elle aussi son succès avec sa PlayStation « nouvelle formule » ? Vous aurez la réponse dans quelques mois. L'euro, lui, reste loin, mais il est toujours temps d'en parler ! Sachant que les magasins d'un même pays se livrent déjà une rude concurrence, qu'en sera-t-il des pays européens entre eux ? L'Euro ne devrait pas changer de façon radicale les différences de prix entre les pays. Pour la France, il faudra attendre que la TVA actuellement à 20,6 % baisse pour que les jeux soient plus abordables. On peut aussi s'attendre à une baisse de prix significative des jeux PlayStation première génération lorsque sortira la PlayStation 2. Pour la qualité graphique des jeux, il est normal de constater une évolution dans le temps. Le progrès technique vient avec le temps. Il faut maîtriser les capacités de la console. Il y a tout juste un an que le Profiler, un nouveau programme d'optimisation créé par Sony, a été adopté par les développeurs de jeux PlayStation. C'est lui qui a rendu possible la haute résolution dans des titres comme Gran Turismo ou MediEvil. Il fallait donc attendre que la machine soit parfaitement exploitée par les développeurs, ce qui prend du temps

SEUL CONTRE LE RESTE DU MONDE



Consacré meilleur jeu de stratégie de l'année
Lauréat du MILIA D'OR 1999 dans la
catégorie jeux de stratégie.

POPULOUS
À L'AUBE DE LA CRÉATION

www.populous.net



Attention, joueur psycho-manipulé

Q Depuis que j'ai acheté la PlayStation, elle fait partie intégrante de ma vie, au même titre que mon magnétoscope ou ma chaîne laser. Tout se passe bien avec elle, sauf que, depuis le 26 février, d'étranges phénomènes se sont emparés de moi. Je m'explique. Le matin, dès le réveil, je suis délicatement du lit, j'ouvre la porte sans bruit, sans mes janelles (ben ouais, le couloir est vachement grand). Zut ! Il y a ma mère qui fait une ronde devant la salle de bain et mon père devant le PC. Comment vais-je me laver ? Je m'adosse alors au mur et, du poing, je déluge ma mère, mais il en reste un. Pas de problème, je balance une grenade, CHIAFF, et l'ordinateur est OUT. Première mission accomplie : je suis dans la salle de bain. 7h45 le temps presse, je dois sortir, maintenant, sinon je serai obligé de régler le compte du prof à coups de SOCOM ! Je sors de la salle de bain, le PSGI contre la poitrine, je m'allonge dans le couloir. Mon chat est en ligne de mire je n'ai pas le choix, c'est lui ou moi. PAN ! Je sais, c'est ignoble, mais la vie d'un espion n'est pas si simple. La voie est libre. Je cours vers la sortie, mais de la femme est rependue sur le sol. Tout de suite, je pense : « Mince ! Mes empreintes ! ». C'est alors que ma mère arrive (je la vois sur mon radar), ni une, ni deux, je prends une rotation (com flakes, pain au chocolat, jus d'orange) et je me planque dans une boîte en carton. Est-elle dessus ? « Devant la porte d'entrée ». Je suis alors tout proche de la sortie, mais il y a un hic, car c'est une sorte de sécurité 2 et, bien sûr, je n'ai pas la carte (c'est trop bête !). Garde ton sang-froid Emmanuel ! Ben oui et sors ton C4 pour le placer sur la porte. Bobour, plus de porte, enfin la liberté ! « Qui va là ? » C'était trop beau. Un moment d'inattention et tous mes efforts réduits à néant. Eh oui, mon père m'a repéré, et comme j'étais à la bourne pour aller à la fac, il m'a réglé mon compte. La suite, vous la connaissez, on peut la voir à la télé pendant les pubs : on m'emmène à l'hôpital et un mec, qui a la même veste qu'Otacou, dit « game over ». Suis-je malade ?

Fabien Magnot, Raven (76) (Alaska)

Les jeux rendent fous

Q Si la PlayStation « fait partie intégrante de ta vie », les jeux, eux, ont su se substituer à la réalité de ton quotidien. Et il y en a qui affirment que certains joueurs ne font plus la différence entre réel et virtuel. Nous, on va prendre soin de toi. Ça ne doit pas être facile d'affronter des tribus de ninjas-cyborgs sur le chemin de la fac ou d'avaler quelques cachets de Diazepam avant d'aller au cours de maths (qui a dit qu'il ne manquait plus que le fusil à lunette pour se débarrasser du prof ?). Alors voici ce qu'il faut que tu fasses : tu n'oublieras pas de prendre ces pilules jaunes et rouges que te donne ta maman. Après, tout ira mieux. Double la dose au cas où. Merci en tout cas pour le courrier qui nous a bien plu. A quand la suite ? Dernier détail : la personne qui n'avait pas reconnu Metal Gear Solid dans ces lignes ferme son magazine et court l'essayer dès maintenant.

La parole est à la défense

Q Constat navrant : les médias parlent toujours de ce qu'ils ne connaissent pas. J'ai 24 ans et je possède une PlayStation depuis plus d'un an. Récemment, les télé et les radios ont parlé de G.T.A. et de Resident Evil 2, en nous montrant les scènes les plus violentes. Ils ont aussi insisté sur le fait que la violence était gratuite et dirigée contre la police. Oui, ces jeux sont violents, mais doit-on pour autant incriminer les joueurs et les programmeurs ? Non. On joue d'abord par plaisir et par besoin de se défouler, de s'évader. Nous, les joueurs, savons faire la part des choses : nous ne sommes ni drogués, ni lobotomisés. (...) La violence présente dans les jeux vidéo ne fait que refléter la violence d'une société prétendument civilisée. Et pour se donner bonne conscience, on a droit aux pires âneries du type « ne pas confondre virtuel et réel » ou « les jeunes cherchent un exutoire pour évacuer leur haine parce qu'ils sont déjà violents à la base ». Trop facile ! Avant de parler de violence, il faut savoir d'où elle vient. La société dans laquelle on vit est infiniment plus violente qu'une scène de cannibalisme dans REZ. (...) Je peux comprendre que ces jeux peuvent avoir une influence néfaste sur les enfants, qu'il faut savoir leur en choisir de moins violents. Mais sur les jaquettes de jeux PlayStation figurent des pictogrammes qui nous informent sur l'accessibilité à ces jeux. Quant à REZ, on est averti dès le début. C'est aux parents qu'incombe la responsabilité, et si ces jeux possèdent de gros problèmes, ils auraient été interdits depuis longtemps. (...) Il y a quelques années, sur Atari, était sorti un jeu qui faisait l'apologie de la solution finale et glorifiait le régime national-socialiste : il n'y a eu que peu de remous ! Je souhaite que les lecteurs de PlayStation Magazine y réfléchissent, qu'ils aient un regard précis sur le fond et la forme de la presse des jeux vidéo, et sur les jeux eux-mêmes. Vous êtes de loin le magazine le plus varié, le plus objectif, le meilleur guide d'achat. Continuez !

Jonathan, Le Perreux (94)

On prend les mêmes et...

Q La violence dans les jeux vidéo : voilà un sujet qui a fait couler beaucoup d'encre ces derniers mois grâce à nos pittoresques amis de Familles de France qui, même s'ils ne nous font pas rire par ce qu'ils font, nous amusent par ce qu'ils sont. Étonnamment, des films autrement plus violents qu'un Resident Evil 2 ou qu'un G.T.A. et malgré tout très populaires n'ont pas suscité une telle polémique. De même, la télévision et son cortège de scènes ultra-violentes, vulgaires et obscènes ne semblent être soumises à aucune limitation. « Mais que fait Familles de France ? » lance-je de ma petite voix chargée d'angoisse. Ils ont raison, ils tapent sur le plus petit, c'est un truc qu'on apprend chez les scouts. Après tout, il suffit de vivre en dehors des ghettos que sont le XVII^e arrondissement, Neuilly et Saint Germain en Laye pour être confronté quotidiennement à la violence. Le problème n'est pas la violence en elle-même, mais la façon dont on aborde le phénomène de la violence. Si un film comme Tueurs Nés (Olivier Stone) est censé avoir poussé des spectateurs à commettre des meurtres (là encore on rigole), on ne voit sérieusement pas quel jeu à aujourd'hui conduit à un homicide. Alors bien sûr, nous ne sommes pas à l'abri d'un quelconque fait divers où un déséquilibré aura décidé d'éliminer sa famille au lance-flammes après avoir trop joué à Spyro le Dragon. Certains jeux sont violents, c'est indéniable mais ils ne sont pas pour autant livrés avec le kit du parfait serial killer. En d'autres termes, être spectateur ou acteur virtuel de scènes violentes, n'a pas pour corollaire d'amener le joueur à l'être. Il y a une logique étonnante dans tout cela. C'est un peu comme si on remarquait que cette croisade menée tambour battant par Familles de France se déroulait juste avant les élections européennes. On aurait alors vite fait de politiser cette polémique et de vouloir affilier Familles de France à l'extrême droite catholique française. Mais fort heureusement, à PlayStation Mag, on est des forteries de la logique.

Est-il annoncé ?

LES FANS DE TITRES PC S'IMPATIENTERAIENT-ILS ?

Nombreux sont les jeux à passer d'un support à l'autre. Mais votre acharnement vous dicte de ne pas quitter vos manettes grises pour un Force Feedback ou une brochette de patches. Oui, nous sommes définitivement des fans de consoles ! Au lieu de changer de machine, si on écrit au Feedback, plutôt ?

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
X-MEN 3D	ACTIVISION	OUI	OCTOBRE 99
OMIKRON	EIDOS	OUI	FIN 99
ROLAND GARROS	MICROFOLIES	NON	
GABRIEL KNIGHT	SIERRA	NON	
SUPERBIKE	EA SPORTS	OUI	AUCUNE DATE
HALF-LIFE	SIERRA	NON	JUIN 99
X-FILES	FOX INTERACTIVE	OUI	
HEROES OF MIGHT AND MAGIC II	UBI SOFT	OUI	AUCUNE DATE



GEX

Contre
DR REZ

Pour sauver le monde,
il risque de finir
en sac à main.



Concours, astuces et solutions
06 36 68 19 22*
3615 EIDOS*
www.eidos-france.fr
© 1999 Eidos

Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Gex contre Dr REZ, tous les autres personnages et Crystal Dynamics, © 1999/2000 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

éditorial



Enfin. Cinq ans après le lancement de la PlayStation, cinq ans et quelques 50 millions de consoles plus loin, Sony parle de sa prochaine génération de console. Une machine qui n'a pas encore de nom et qu'on baptisera PlayStation 2, faute de mieux (ou par manque d'inspiration). Lorsqu'on se penche un instant sur les spécificités techniques de celle-ci, on ne peut qu'être à la fois surpris et enthousiaste. Le numérique entre par la voie royale dans nos salons pour l'an 2000 et, avec lui, son cortège de sensations et d'expériences inédites. Néanmoins, que les adeptes de la PlayStation première du nom se rassurent, celle-ci a encore de beaux jours devant elle. La PlayStation 2 appartient aujourd'hui au domaine de l'anticipation, après avoir été, de nombreux mois, un sujet de science-fiction.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE
DISNEY - PRESSE SNC au capital de
100 000 francs, dont 100 000 francs
RCS NANTERRE 8391541526
Siège social Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004 -
92138 Levallois-Perret Cedex
Tél. 01 41 34 87 75 Fax 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement 01 55 63 41 16
Préabonnement 01 41 34 95 87
Gérant Bruno Lissac Fabrice Piquenot
Directeur Délégué Adjoint Pascal Trépo
Associés HACHETTE RUPACCH
PRESSE THE WALT DISNEY COMPANY
FRANCE SAS
Directeur de la publication
Fabrice Piquenot

LA REDACTION

Directeur de la rédaction
Olivier Scapellato scapellato@club-internet.fr
Rédacteur en chef Jean-François Morisse
morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint Houdine Niv
niv@club-internet.fr
Secrétaire de rédaction Cécile Lando
Correspondant : Vincent Fiss
Secrétaire Laurence Gouffrey
Ont participé à ce numéro
Kendy Ty, Jean-Sébastien, Gregory Sarrigère,
Dany Martigny, François Tassin,
Edouard Duchamp, Sonia Jansen,
Thierry Pionier, François Drouot,
Sébastien Quenec, Michael Sordet
et Vladimir Sibinski

LA MAQUETTE

Le rédacteur graphique Christophe Gourde
assisté de Boris Caron
Maquette Catherine Branchet,
Justine Urieux et Hervé Drouadine
Correcteur photographe
Sébastien Leclercq
Illustrateur P. XOL le psol@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lohéac
(01 41 34 87 20)
Chargé de clientèle Antoine Tami
(01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Cécile Marie Rey
(01 41 34 87 20)

SERVICE PROMOTION

Services de promotion
Bureau de promotion
Responsable de promotion Eric Trépo
Assistante de promotion Hélène Chappin

SERVICE ARCHIVEMENT

01 55 63 41 16

Depuis 1994 à Paris
Tous droits de reproduction réservés

Photographies : Charles Compas
Imprimé par Grimaud Graphique membre
de l'ADP, la Culture-Presse
Distribution : Transpress France
« PlayStation » est une marque déposée et
est le propriété de Sony Computer
Entertainment Inc.

Illustration de la couverture
Régis Remy (sept. 4) et 40 ans
depuis sa création et son magazine
de 20 pages à l'heure actuelle (sept. 4) et
pour sa première année (sept. 4) et
technique (sept. 4) et
réalisation : Grimaud Graphique
Centre service Pledge Interactive

Tous les articles sont publiés dans ce magazine
sous leur forme originale

Pour contacter la rédaction
info@club-internet.fr



PAS DE SLOGAN : QUE DES FAITS...

SERENA WILLIAMS

DANIEL KOMEN



GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°30 AVRIL 1999

16

CASTING

Du nouveau sur Gran Turismo 2 ou, du moins, de nouvelles images qui en montrent plus sur les 400 véhicules disponibles.



26

CASTING

V-Rally 2, ça avance. Pour en voir et en savoir plus, nous sommes allés faire un tour à Lyon, chez Infogram.



58

CASTING VO

Ce mois-ci, nous nous sommes tournés avec intérêt du côté du pays du Soleil Levant où le genre Resident Evil fait des émules.



76

MAKING OF

Mission : Impossible, le film, en jeu vidéo. Faut-il s'attendre à une bonne surprise ? Réponse à quelques pages d'ici.



84

PORTRAIT

Ils sont morts au champ d'honneur. PlayStation Magazine exhume ces fossiles du jeu vidéo. La vie n'est pas toujours rose.



126

EN COULISSES

Les créateurs de V-Rally 2, titre déjà mythique de la PlayStation, s'expliquent. Une rencontre au sommet.



L'événement multiglisse

Lion
CHALLENGE

Venez vibrer au cœur de la ville.

COMPETITIONS

SHOW PRO TEAMS

INITIATIONS

ANIMATIONS ET PARADE

avec
SALOMON

GRATUIT ET OUVERT À TOUS
PRO, AMATEUR OU SPECTATEUR,
participez toute la journée à
l'incontournable événement
multiglisse. Grande rampe.
Prêt de matériel. Nombreux lots.
GRANDE FINALE À PARIS.

DOTATIONS : 9 SÉJOURS DE
4 JOURS À SAN FRANCISCO.

Rejoignez vite le mouvement !

à Strasbourg le 21/04/99, Lyon le 25/04/99, Clermont-Ferrand
le 28/04/99, Marseille le 01/05/99, Biarritz le 05/05/99,
Le Mans le 08/05/99, Lille le 12/05/99 et Paris le 15/05/99.

Inscriptions sur place.
Renseignements Lion Challenge/One Move

01 42 05 80 91



Ça va rugir...

LA PASSION. LA GLOIRE. LE FOOTBALL.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Ce nom évoque à lui seul toute la passion, la force, la ferveur de l'élite du football européen. Désormais, UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99, sur PC et PlayStation, vous offre l'unique opportunité de vivre chaque seconde de cette prestigieuse compétition.

Prenez le contrôle des plus grands clubs d'Europe et livrez des rencontres au sommet, dans des stades de légende, pour conquérir le titre suprême.

Un jeu de football explosif, incroyable de réalisme et aux graphismes superbes, qui vous plongera au cœur de la plus grande compétition de clubs au monde.

- Le seul Jeu Vidéo Officiel de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Les véritables clubs, joueurs, maillots, logos et sponsors de la saison.
- Inclus : tous les clubs vainqueurs des années antérieures, du début de la Coupe de Champions à l'actuelle UEFA CHAMPIONS LEAGUE.
- De nombreux modes de jeu incluant l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, des matchs personnalisés, des équipes personnalisées et des rivalités personnalisées.

- Représentation fidèle et superbe de 21 des plus grands stades d'Europe.
- Commentaires en temps réel et introductions aux matchs par Roger Zabel.
- Animation en motion capture et animations personnalisées. Intelligence artificielle avancée.
- Tous les éléments actualisés de la saison 1998/99, en tableaux graphiques, en temps réel, dans le jeu le plus pur style UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

LE JEU



Disponible maintenant



UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

SAISON 1998/99



LE JEU VIDEO OFFICIEL DE L'UEFA CHAMPIONS LEAGUE



www.eidos.com

EIDOS

Silicon Dreams

Les noms et images des personnes sont utilisés ici sous la forme d'images des clubs pour les besoins de la promotion. UEFA ne peut être tenue responsable pour les reproductions non autorisées de son logo et de son nom.

GRAN TURISMO 2

A L'EST, DU NOUVEAU

Éditeur : Sony C.E. - Disponible en septembre 99

Prévu pour cet été au Japon, Gran Turismo 2 est, à ce jour, loin d'être terminé, mais les innovations annoncées sont d'ores et déjà nombreuses et « appétissantes ».



Un mode rallye pour des sensations nouvelles. V-Rally 2 aura un adversaire de taille !

2,3 millions d'exemplaires vendus de Gran Turismo en Europe. Un record. Au Japon, véritable patrie du jeu vidéo, « seulement » 2,2 millions d'exemplaires auront trouvé preneur depuis la sortie du jeu, le 23 décembre 1997. Plus préoccupés par Gran Turismo que par l'Euro, les Européens pouvaient, à ce titre, espérer que ce Gran Turismo 2 leur était plus particulièrement destiné. Un espoir qui ne sera pas déçu, puisque Kazunori Yamauchi, responsable de Gran Turismo et vice-président de Polyphony Digital Inc. (filiale directe de Sony C.E.) a particulièrement suivi les desiderata des joueurs du Vieux Continent. Lors d'une de nos récentes visites dans les locaux de Sony Japon, K. Yamauchi nous confiait avoir voulu « intégrer les souhaits des joueurs européens, en proposant, par exemple, plus de véhicules ». Et pour le nombre de bolides, cette nouvelle édition de GT devrait combler les joueurs les plus exigeants.

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

On recensera pas moins de 400 voitures. On retrouvera ainsi tout d'abord des marques européennes comme Citroën, Peugeot, Volkswagen... mais aussi des constructeurs japonais comme Mitsubishi, Toyota, etc. Alors que le premier GT ne proposait au joueur que de belles américaines et de furieuses japonaises, cette suite vous invitera à prendre le volant de nombreuses voitures euro-



Les grands absents

Au rang des absents de cette nouvelle édition de Gran Turismo, on comptera de grands noms tel Porsche, Lamborghini et Ferrari. En effet, ces constructeurs, ayant d'ores et déjà signé des contrats d'exclusivité ailleurs, n'ont pu apparaître dans le jeu. Dommage pour eux.



Monsieur Gran Turismo

Kazunori Yamauchi est le principal responsable de Gran Turismo 1 et 2. Un homme sûr de lui, attentif aux espoirs des joueurs (il ne manque jamais d'interroger les joueurs de Gran Turismo pour en savoir plus !) et tout d'abord passionné par les courses automobiles. Dans sa Mitsubishi, réplique fidèle d'une voiture ayant appartenu à Mäkinen, Kazunori Yamauchi arpente les rues de Tokyo, gant de pilote aux mains, barreaux de sécurité en place. On comprend aujourd'hui mieux pourquoi cet adepte des sports mécaniques est aussi un grand perfectionniste pour qui la première nécessité d'un jeu comme GT est de reproduire des modèles physiques ultra-réalistes. Il ne supporterait pas en effet que les véhicules ne réagissent pas de façon réaliste !



peennes même si certaines marques prestigieuses n'ont pas pu participer (voir encadré Les Grands Absents). Les circuits suivent aussi cette même tendance. On comptera au moins 20 parcours différents, sur piste ou sur route de rallye. En effet, comme nous vous l'indiquions dans notre dernier numéro (PlayStation Mag n°29), dans GT2, les 2 modes de courses seront désormais disponibles. On comprend mieux comment Polyphony a pu intégrer 400 voitures différentes ! Le cumul des genres (piste et rallye) autorise cette addition astronomique.

TOUT AUGMENTE

Les permis constituaient aussi l'un des points forts de Gran Turismo premier du nom qui, avec plus d'une vingtaine d'épreuves, pouvait espérer satisfaire les maniaques de pilotage. Cette fois, il faudra comp-



Une voiture de rêve. 293 autres vous attendent dans GT2.



ter plus de 60 tests de conduite. Autant dire que vous n'êtes pas couché. Toutefois, un système d'aide sera implémenté, de façon à permettre aux débutants de progresser dans le jeu. Plus simple. Plus simple aussi, la disposition des menus. Les multiples options qui répondent toujours présentes seront, de ce fait, beaucoup plus accessibles. De quoi vous permettre de filer comme le vent sur les nombreux circuits. Des circuits pour la plupart inventés par Kazunori Yamauchi et son équipe, puisqu'en dehors d'une piste à Seattle et d'une autre en Californie, aucun lieu ne se veut une imitation d'un véritable circuit. Ceci pour, selon K. Yamauchi, permettre aux designers des courses « d'intégrer plus d'éléments fins pour les pilotes ». La plupart des routes sont, dans la réalité, rarement conçues pour être rigolotes. Les multiples accidents de la route qui surviennent chaque année illustrent gravement le propos.

Autant de raisons pour penser que Gran Turismo 2 aura encore bien des atouts pour nous enthousiasmer. Contrairement à 1998, où GT avait été une révolution avant tout technologique, cette suite, qui ne corrige que quelques rares défauts, devrait surprendre par la multitude d'options, de styles de conduite, de voitures, de pistes et de permis. De la variété devrait naître l'excellence. V-Rally 2 et Colin McRae Rally 2 auront là un concurrent exceptionnel. Une question demeure : comment ces deux jeux parviendront-ils à faire la différence ?



GRAN TURISMO 2



Des voitures de prestige seront disponibles. D'autres véhicules sont... moins « sport ».



Kazunori Yamauchi aura aussi mis sa propre voiture de rallye dans le jeu !



Les constructeurs européens abondent (presque) tous présents.

CASTING

Par François Tarrain

DRIVER

PREMIERS ESSAIS

Éditeur : GT Interactive - Disponible en mai 99

Depuis plusieurs mois, le très attendu Driver n'en finissait plus de nous faire saliver. Jusqu'à ce jour béni où GT nous a enfin envoyé une version relativement avancée. Rencontre.



On vous le rabâche depuis quelques mois : Driver est une simulation de caisses d'un nouveau genre, qui ne se cantonne pas à de simples courses où seule la victoire importe. Non, le jeu se définit plus comme une « simulation de courses-poursuites », prenant pour cadre les seventies. Ainsi, les 44 missions disponibles vous replongeront dans l'univers si kitsch et insouciant d'un épisode de Starsky & Hutch ou de Shérif fait-moi Peur ! En théorie donc, Driver possède tous les atouts pour devenir - à l'instar des séries dont il s'inspire - un jeu culte. En pratique, la version à laquelle nous avons joué semble pouvoir confirmer cette impression. D'emblée, le moteur graphique dévoile toutes ses qualités, malgré les nombreux bugs d'affichage encore présents. La reproduction des quatre villes américaines, dans lesquelles les missions se déroulent, fourmille de détails réalistes. Longues rues encombrées de voitures, carrefours, highways, ruelles, parcs municipaux, buildings, ports, impasses... Le souci du détail est poussé à son paroxysme !



La modélisation des véhicules est absolument complétoire !

En termes d'animation, le résultat est également assez probant. Fluide, elle n'est certes pas très rapide, mais procure de bonnes sensations. Car c'est bien là un des gros points forts de Driver : les sensations ! Au volant d'un des 14 Muscle Car proposés, le pilotage est super simple, la jouabilité impeccable et la gestion des collisions parfaite... A tel point qu'on a l'impression d'y être ! L'Intelligence Artificielle relativement aboutie participe d'ailleurs beaucoup à cette sensation d'immersion. Surtout celle développée pour les flics, qui vous prennent régulièrement en chasse. Leurs réactions s'avèrent très sensées et jamais surréalistes.

CHEF-D'ŒUVRE EN DEVENIR

Bref, tant d'un point de vue technique que ludique, Driver semble tenir la route. Seulement voilà : le jeu ne proposant pas de mode multijoueurs, son seul intérêt reposera sur celui de ses missions. Pour l'heure, celles auxquelles nous avons pu jouer étaient assez amusantes et bien pensées, mais relativement courtes. Escorter des braqueurs de banques dans un endroit sûr, ne nous a pas pris plus de cinq minutes. Idem pour rallier un rendez-vous précis dans la ville, sans se faire poursuivre par les keufs... Finalement, en un mot comme en mille, Driver possède tous les ingrédients du succès. Alors, si les développeurs réussissent la prouesse de nous proposer 44 missions toutes plus intéressantes les unes que les autres, notre bonheur sera complet. Si tel n'était pas le cas... Je vous laisse le soin d'imaginer le sort que nous réserverions au jeu !



En plein du mode story, quelle joie pour vous permettre de bien maîtriser le jeu de pilotage.



VICTOIRE ASSURÉE



PlayStation



SPORTS CAR GT

Pilotez les voitures les plus prestigieuses au monde ! Prêt pour un tour en M3, en Porsche 911 ou en Mercedes CLK GTR ? Vous êtes le seul maître à bord et vous pouvez modifier les performances de votre bolide grâce aux nombreuses options de réglage disponibles dans le jeu. Êtes-vous vraiment aussi doué que vous le prétendez ? Oui ? Alors, mesurez-vous à d'autres pilotes en mode multijoueur sur réseau pilotes en mode multijoueur sur réseau TCP/IP ou IPX.

SPORTS CAR GT



Licence et développement © 1998 Electronic Arts. Tous droits réservés. Sports Car GT, Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales de Electronic Arts. Tous droits réservés. L'appellation et le logo BMW sont des marques déposées et sont utilisées avec autorisation. Tous les autres noms commerciaux appartenant à leur propriétaire respectif. PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc.

RE-VOLT

LE NOUVEAU MICROMACHINES ?

472 Acc 4M Disponible en août 99

C'est au tour d'Acclaim de s'essayer au genre des MicroMachines. Un pari audacieux et risqué : faire rire les joueurs durant l'été 99.

S'il n'y avait qu'un seul nom à retenir en matière de jeux de courses multi-joueurs, ce serait bien évidemment le nom de MicroMachines V3. Crises de rire à non plus finir, un jeu impeccable et concept équilibré de la part d'autres ont tenté de rattraper le jeu qui se présente sur de pâles copies. MicroMachines V3 semble toujours séduire Acclaim, car à son tour au genre Re-Volt se présente comme un jeu de courses en 3D temps réel avec un contrôle de véhicules très précis et des modèles réduits. Voyons donc ce que MicroMachines

Probe, développeur de qualité

Ce sont en effet les Studio de Probe qui développent Re-Volt. Amateurs de Formula, ces développeurs ont une expérience de la PlayStation, disposent d'un moteur 3D performant et sont capables de réaliser des mécanismes physiques réalistes. Le titre est aussi marqué par le fait que Probe (qui reste un des plus beaux jeux PlayStation), n'est donc que Re-Volt devrait être encore plus la voir.



RESTE À TROUVER

L'ÉQUILIBRE

En effet, tout semble avoir été prévu pour le meilleur : 5 voitures d'hyper-solides, la grande course devant être bien équilibrée avant d'être accessible. Les affrontements dans 7 environnements différents sur un total de 14 circuits allant de la rue à la supermarché en passant

par l'Ouest sauvage, le terrain vague ou encore un magasin de jouets. Au chapitre des modes de jeu, on retrouve le championnat, le time attack, le multi-joueurs (jusqu'à 4) avec, entre autres options, des circuits en mode miroir renversé ou même les deux. La principale innovation vient de l'éditeur de circuits, qui permettra en effet de s'échanger les productions les plus tordues par carte mémoire. Rien de bien révolutionnaire en apparence mais, après tout, MicroMachines V3 avait eu aussi l'air de rien : la balance impeccable de son gameplay et de sa conception en ont fait un titre culte. Nous ne pourrions juger de cela qu'au moment du travelling cet été, en espérant que la clim marchera !

Version PC

Version PC

1999

RAYMAN



OFFREZ-VOUS
LA LÉGENDE
DES JEUX VIDÉO !

169F



DISPONIBLE SUR PlayStation ET PC

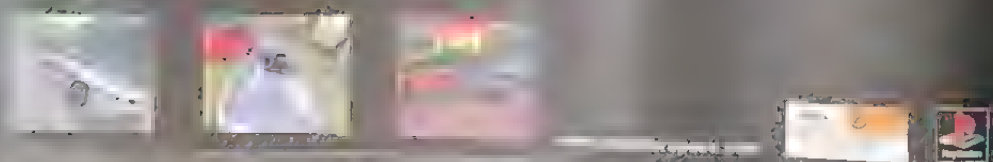


NOT LINE UBI SOFT
06 36 54 46 32
(0 75 Freecall)



Ubi Soft





NEED FOR SPEED



PROCHAIN VIMAGE



100-443887-100

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

TOUJOURS PAS FINI !

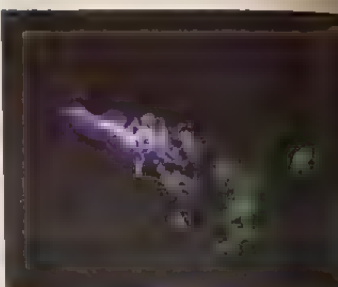
Repoussé. Soul Reaver n'arrivera pas tout de suite dans nos chaumières. Il faudra attendre, dans le meilleur des cas, le mois de juin prochain. Un peu de patience !

Je sais, moi aussi ça me fait mal. Moi aussi, je n'en puis plus d'attendre ! Mais que voulez-vous : faut rester confiant, mieux vaut une bête plus tard qu'un jeu bâclé maintenant. Soul Reaver nous attend, prêt à nous offrir tout ce qu'il a de mieux. Il faut attendre, mais on ne peut pas attendre indéfiniment. Soul Reaver n'est pas un jeu de patience, c'est un jeu d'action. Il faut attendre, mais on ne peut pas attendre indéfiniment. Soul Reaver n'est pas un jeu de patience, c'est un jeu d'action. Il faut attendre, mais on ne peut pas attendre indéfiniment. Soul Reaver n'est pas un jeu de patience, c'est un jeu d'action.

GRAND JEU =

GROS TRAVAIL

Le jeu est un projet à si amb-
sion, c'est un travail colos-
sal. Crystal Dynamics bosse sans res-
cherche, on ne peut pas attendre indéfiniment. Soul Reaver n'est pas un jeu de patience, c'est un jeu d'action. Il faut attendre, mais on ne peut pas attendre indéfiniment. Soul Reaver n'est pas un jeu de patience, c'est un jeu d'action.



Le grand jeu de patience

ments font leur apparition. Mais l'ampleur du monde en 3D et des mécanismes de jeu prévus est telle, qu'elle ne semble pas encore en voir le bout ! Toujours est-il que nous avons pu apprécier un peu mieux quelques points importants.

Le tour début de l'aventure est presque terminé. Raziel commence sa quête auprès de l'Elder, dans le plan spirituel. Déboulonné, ne sachant trop s'il est encore vivant, il fait ses premiers pas guidé par la voix profonde de l'entité. Les premières ébauches de dialogue sont là tout du moins en anglais, et le choix des voix comme la phrase adoptée par les doubles semblent augurer du meilleur. L'action arrive vite et les premiers combats sont savoureux. L'impression de liberté se confirme après la découverte du grand maélstrom de Nosgoth dans lequel Raziel fut précipité. Toujours est-il que la version finale, après version, cela me cloue d'émotion sur place.

Si les effets spéciaux des personnages ne sont pas encore impressionnants, d'autres ont fait leur apparition. Les éclairages temps réel sont impressionnants et là, et effet saisissant au début. Le jeu est né par un miroir-téléporteur. L'explication du principe : une grande arche, une explication le jeu vers une autre salle. Le jeu est un passage, mais il s'avère plus complexe. L'arche qui se révèle et alors on passe. Quand on la franchit, on se retrouve instantanément dans une autre salle. Difficile de se représenter ce qui se passe avant, l'effet est aussi impressionnant. Vous assurez-vous patient. Soul Reaver n'est pas un jeu de patience, c'est un jeu d'action. Il faut attendre, mais on ne peut pas attendre indéfiniment. Soul Reaver n'est pas un jeu de patience, c'est un jeu d'action.

Qui veut encore d'une console grise ???!

Matière plastique PVC
Résiste à la chaleur
Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable
Une qualité graphique époustouflante
Très facile à poser



Relooquez vos consoles



PRIX EXCEPTIONNEL

Nom	Article n°	Ote	Prix initial	Sous total
Prenom			99 F	
Adresse			99 F	
			99 F	
Tel			99 F	
Mode de paiement			99 F	
<input type="checkbox"/> chèque <input type="checkbox"/> mandat <input type="checkbox"/> carte bleue	Signature	Tras de port	25 F	
Carte crédit n°		Total à payer		F
Date expiration :				

à retourner accompagné de votre règlement.
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. 01 39 91 50 01 - Fax 01 39 91 03 11
Web http://www.mu11.mania.com/mediasoft
E mail mediasoft@wanadoo.fr



Distributeur exclusif pour la France :

MEDIASOFT

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS
01 39 91 50 01

V-RALLY CHAMPIONSHIP

EDITION 2

LES ROUTES DU PARADIS

Contient : Infogrammes - Disponible en juin 99

A l'instar de Gran Turismo 2, les informations concernant V-Rally 2 sont distillées au compte-gouttes. Nous avons tenté d'en savoir plus et sommes même allés essayer ce produit qui pourrait bien être la surprise de l'été 99.

Ça fait maintenant bien trois ou quatre numéros, que PlayStation Magazine vous donne des nouvelles de V-Rally Championship Edition 2, l'un des rares produits phares d'Infogrames de ce début d'année 99. Je suis même en train de me demander si ce n'est pas le seul, d'ailleurs... Mmm, peut-être Astérix ? Dérangez-vous, je plaisante. C'est marquant mais on a tous ici un peu l'impression d'assister à un accouchement (un peu plus long que la normale, certes, je rassure les femmes enceintes). Vous connaissez le nombre de spéciales, le nombre de circuits, vous savez que le moteur 3D a été refait dans son intégralité, qu'il y a un mode multi-joueurs

permettant de s'affronter jusqu'à 4 sur un même écran, etc., etc. Qu'est-ce qu'on va bien pouvoir vous apprendre de plus sur ce titre ? C'est très certainement ce que vous êtes en train de vous demander en lisant ces quelques lignes.

ENCORE UN PEU D'INFO

Ça y est, c'est fait, après des mois de frustration, on a enfin réussi à poser les mains sur un pad pour jouer à une version bêta très avancée (à 90 % environ). Mais avant de vous livrer nos premières impressions sur les sensations de conduite, faisons durer le suspense pendant deux petits paragraphes. Lors de notre dernière visite dans les locaux d'Eden (le studio qui s'est chargé du développement), l'équipe nous a révélé énormément de choses sur son bébé. Impossible de passer à côté ! Concernant l'éditeur de circuits d'abord. On sait maintenant qu'il sera possible de sauvegarder 50 spéciales sur une seule Memory Card. Nous l'avons essayé cet éditeur est d'une grande souplesse d'utilisation. Le circuit se dessine au pad on peut mettre des élévations, faire des virages relevés, ébrier, « twistier » le circuit dans tous les sens avec précision, paramétrer la météo, le moment de la journée, l'intensité de la végétation et lancer le générateur aléatoire de circuits en cas de flémingite aiguë. Toutes vos oeuvres sont modifiables, utilisables en mode multi-joueurs et vous aurez peut-être même la possibilité de customiser vos championnats avec les spéciales créées.

MINUTE CE N'EST PAS FINI

Les développeurs ont également mis au point un système de gestion de Memory Card assez évolué qui permettra notamment de comparer les résultats enregistrés sur des cartes mémoires différentes (avec statistiques et indices de performances), de sauver ses ralentis, de s'échanger des circuits et même les « ghosts » des meilleurs temps ! On nous promet également une IA remaniée. Chaque voiture a un pilote avec un comportement spécifique (un degré d'agressivité, les voitures puissantes ont de meilleurs pilotes). L'adversaire géré par le CPU « voit » désormais plus loin, mais sa capacité à anticiper dépend malgré tout du champ de vision. Par exemple, s'il y a un danger à la sortie d'un virage (une voiture en travers), il lui sera plus difficile de l'éviter, il commettra également quelques erreurs de pilotage. Enfin, il annonce la vitesse et les freinages des autres concurrents.

ALORS ? ALORS ?

Ce premier contact a été un véritable soulagement ! Les voitures sont lourdes ! Elles ne s'envolent plus comme des feuilles mortes ! Le pilotage, s'il reste technique, est devenu beaucoup plus intuitif. Les dérapages sont vraiment trépidants. On sent l'influence de titres comme Colin McRae Rally et Sega Rally (la borne d'arcade de Sega). La simulation du débattement des suspensions (les quatre roues sont indépendantes) apporte un gros plus, par rapport au titre de Codemasters. La dynamique est incontestablement plus réaliste (réactions au rebond surprenantes !). On pouvait ressentir le moindre nid de poule et pourtant cette version en cours de développement ne prenait pas en compte les vibrations du Dual Shock ! Le jeu va également très vite. Il y a un peu de clipping dans les lignes droites mais rien de grave. En mode 4 joueurs (je rappelle que l'écran est séparé en quatre), le jeu reste lisible, serein et fluide avec la vue subjective. En vue externe, quelques ralentissements se font sentir. Là deux c'est un régal, les ralentissements sont quasiment inexistantes, mais le split vertical demeure plus

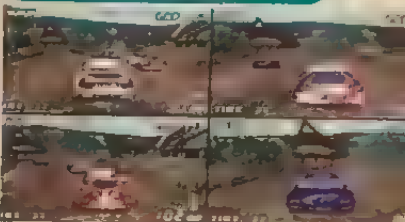
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2



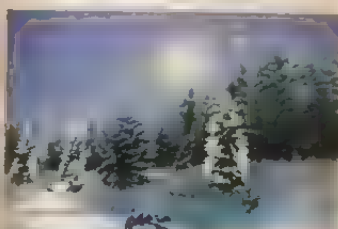
Ce mode à 4 joueurs, qui permet de comparer les résultats enregistrés sur des cartes mémoires différentes, de sauver ses ralentis, de s'échanger des circuits et même les « ghosts » des meilleurs temps ! On nous promet également une IA remaniée. Chaque voiture a un pilote avec un comportement spécifique (un degré d'agressivité, les voitures puissantes ont de meilleurs pilotes). L'adversaire géré par le CPU « voit » désormais plus loin, mais sa capacité à anticiper dépend malgré tout du champ de vision. Par exemple, s'il y a un danger à la sortie d'un virage (une voiture en travers), il lui sera plus difficile de l'éviter, il commettra également quelques erreurs de pilotage. Enfin, il annonce la vitesse et les freinages des autres concurrents.

confortable que le split horizontal. L'environnement sonore, quant à lui, n'est (heureusement) pas défectueux. Quelques réserves quand même : la traînée de poussière est vraiment grossière et la qualité graphique des circuits reste, pour le moment, assez inégale. Pas de panique, on est sur la bonne voie...

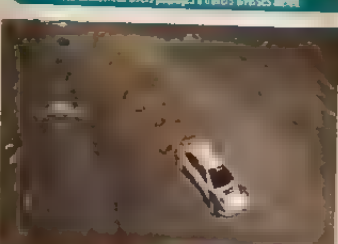
En mode à 4 joueurs, les voitures sont comparées et les résultats enregistrés sur des cartes mémoires différentes.



Pour les dérapages, les développeurs ont travaillé sur la dynamique et la traînée de poussière.

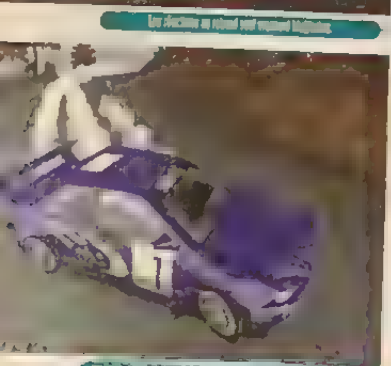


Pour les dérapages, les développeurs ont travaillé sur la dynamique et la traînée de poussière.



Pour les dérapages, les développeurs ont travaillé sur la dynamique et la traînée de poussière.

Pour les dérapages, les développeurs ont travaillé sur la dynamique et la traînée de poussière.



Pour les dérapages, les développeurs ont travaillé sur la dynamique et la traînée de poussière.

SHOOT THEM UP

UN GENRE QUI NE MARCHE PAS

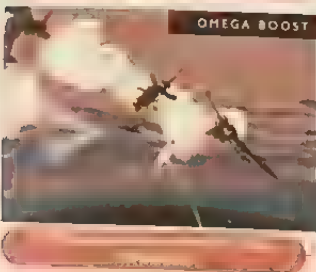
Les jeux de tirs. Personne ou presque ne les aime, mais ils sont toujours là. Mieux que tout, d'autres titres sont actuellement en préparation.



PHILOSONA



PHILOSONA

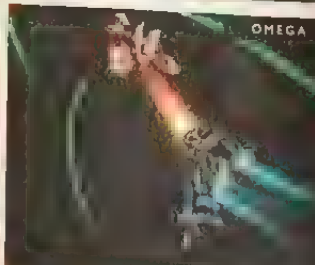


OMEGA BOOST

Shoot them up ou shoot'em up, comme on voudra. Un genre bien à part. Un style très particulier, celui du jeu de tirs dans lequel, le plus souvent, un vaisseau spatial surarmé tente de défaire des cohortes d'adversaires gigantesques. L'ancêtre Space Invader, puis ensuite des titres comme Galaxian ou Phoenix avaient initié la tendance. Qui ne s'est jamais essayé à un shoot them up sans le savoir, tout comme Monsieur Jourdain usait de prose ? Sur console 16 bits, Megadrive et Super Nintendo, ces jeux bénéficiaient d'un indéniable prestige. Les amateurs se souviennent d'Axelay sur Super Nintendo ou de la saga des Thunder Force sur Megadrive. Les puristes préféraient passer leur temps sur Nec, avec, par exemple, la console Duo et le mythique Gate of Thunder. Bref, les softs de tirs étaient, en ce temps-là, extrêmement populaires. Les aliens pouvaient être inquiets, les joueurs de toute la planète Terre les auraient empêchés de débarquer. Le film The Last Starfighter (Nick Castle, 1984) mettait même en scène un jeune garçon qui, adepte de jeux vidéo en général et de shoot them up en particulier, était recruté par les extra-terrestres pour aller mener le combat aux confins de la galaxie.



OMEGA BOOST



OMEGA BOOST



OMEGA BOOST



OMEGA BOOST

UN TOUR COSMIQUE

Conscients du fort potentiel du genre, nos amis les éditeurs s'engouffrèrent tous dans la brèche, dès la sortie de la PlayStation en 1995 (1994 au Japon). Conclusion : avec la console, sont arrivés des titres comme The Raiden Project, Starblade Alpha, View Point (adaptation d'un titre majeur de la console de luxe Neo Geo) ou encore PhiloSoma. Je vous renvoie au PlayStation Magazine n°1, pour avoir une idée de l'accueil que ces titres avaient reçu à cette époque. Quatre jeux de tirs disponibles le même mois ! Pourtant, le public ne fut curieusement pas enthousiaste. Deux raisons au moins à cela : l'âge plus élevé des joueurs PlayStation d'hier et le désir de voir débarquer, avec cette nouvelle technologie 32 bits, d'autres genres plus originaux. En d'autres



OMEGA BOOST



RAIDEN



RAIDEN

termes, y en avait ras le bol du shoot them up. Une leçon que visiblement tout le monde n'a pas bien comprise puisque les shoot them up continuent régulièrement à resurgir sous le capot de la PlayStation. Pourtant, de l'aveu même des éditeurs, les jeux de tirs se vendent en moyenne entre 3 000 et 7 000 exemplaires. On notera toutefois quelques exceptions, pour les meilleurs du genre, comme Colony Wars et Colony Wars Vengeance qui, respectivement, se sont vendus à 35 000 exemplaires. Un record pulvérisé par G-Police, habilement appuyé par une campagne publicitaire à la télévision, qui a atteint les 65 000 pièces écoulées. Pour des titres qui se targuent d'être les meilleurs dans leur genre, on ne peut qu'être déçu. En guise de comparaison, les titres phares de la PlayStation dépassent systématiquement les 200 000 unités vendues. Qu'il s'agisse d'un Tekken, d'un Gran Turismo ou d'un FIFA, tous sont à des années lumière des jeux de tirs en termes de vente. Ce qui ne semble toujours pas gêner les éditeurs désirant effectuer une percée sur le créneau.



G-DARIUS



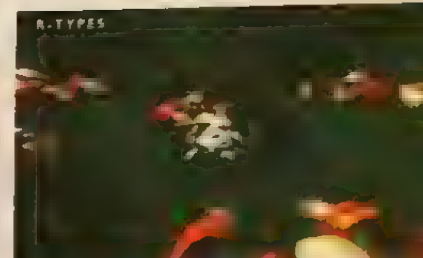
G-DARIUS



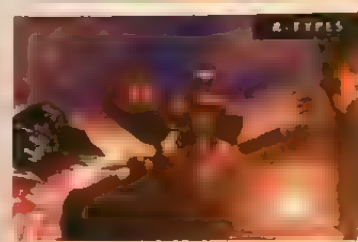
XEVIOUS 3D



COLONY WARS VENGEANCE



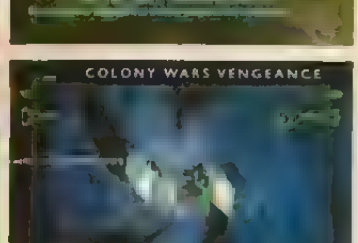
R-TYPES



R-TYPES



COLONY WARS VENGEANCE



COLONY WARS VENGEANCE



G-DARIUS

WARZONING 2000



C'est être la Guerre qui mettrait fin à toutes les guerres... Mais en ressortant de votre abri, vous découvrez un monde de destruction et de barbarie dans lequel vous devrez vous battre pour votre survie.

Warzone 2000 vous propose une nouvelle dimension aux jeux d'action et de stratégie.

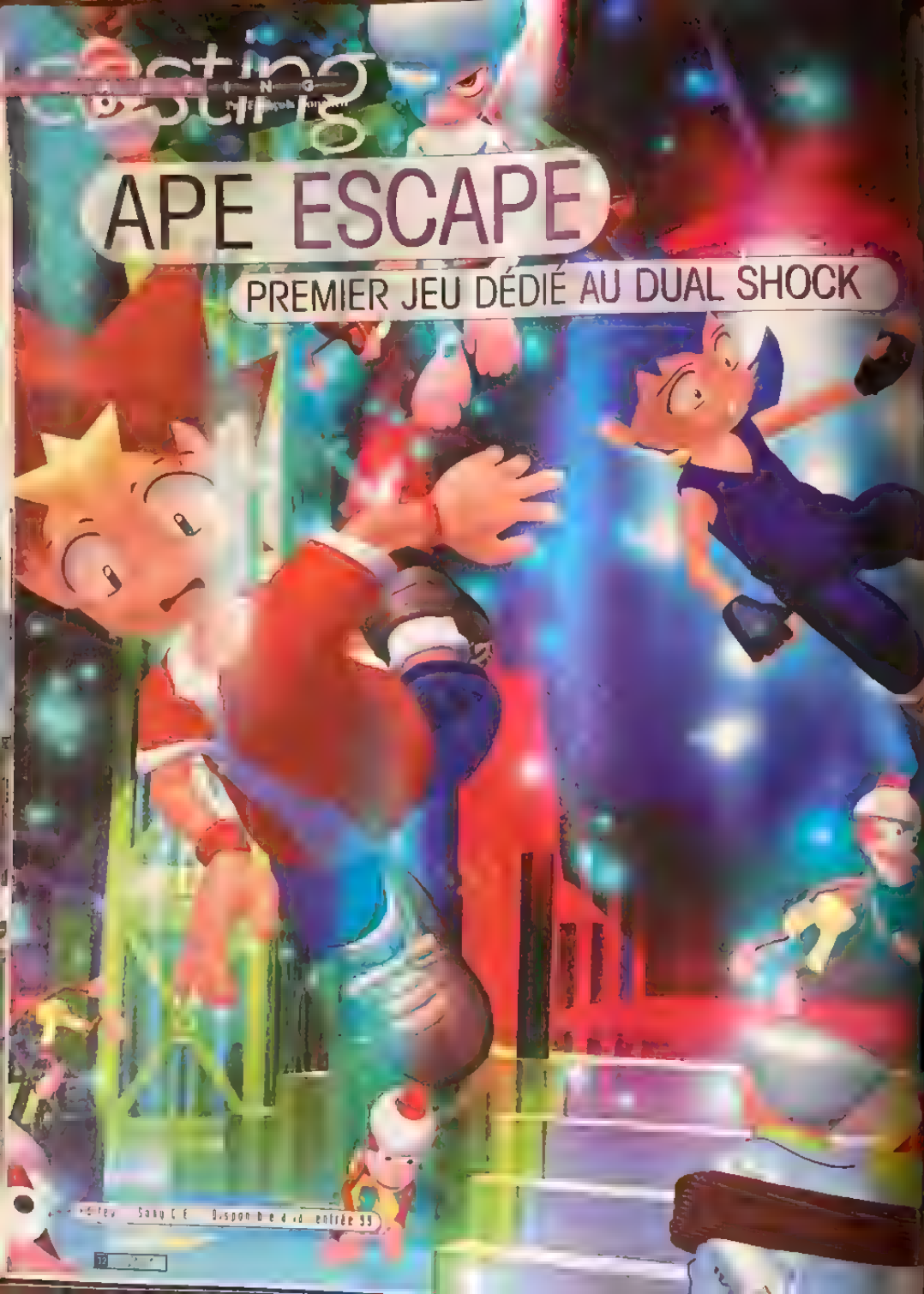
- Découvrir des centaines de technologies disparues.
- Développer et créer vos propres unités de combat.
- Campagnes scénarisées aux combats tactiques intenses.
- Intelligence artificielle sophistiquée des unités et réactions de combat évolutives.
- Effets de transparence et terrains en 3D texturés et peints en ombrage Gouraud.
- Environnement en 3D véritable - vues lentes sous tous les angles possibles.

WARZONING
2000



EIDOS
AMERICA

Warzone 2000 est un jeu vidéo développé par Eidos America. Tous droits réservés.



CASTING APE ESCAPE

PREMIER JEU DÉDIÉ AU DUAL SHOCK

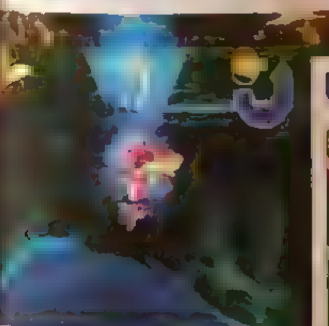
Tirer pleinement parti des capacités du Dual Shock. Voilà le but avoué de Sony C.E. qui, avec Ape Escape apporte un concept nouveau sur PlayStation.



Il faut pouvoir s'adapter à un monde qui change, à une musique qui change, à une ambiance qui change.



Le jeu est conçu pour être joué avec le Dual Shock, mais il est aussi possible de jouer avec une manette traditionnelle.



Il faut pouvoir s'adapter à un monde qui change, à une musique qui change, à une ambiance qui change.

APE ESCAPE

Nietzsche a écrit : « L'homme est plus singe qu'aucun singe ». Alors, on lit cette phrase, on la relit, on médite en prenant un air profond puis on se demande ce que cette citation, par ailleurs très certainement spirituelle, vient faire dans PlayStation Mag. Judicieuse question qui trouve sa réponse dans le sujet même de la réflexion : le singe. Nintendo la sait depuis longtemps, le singe est une valeur sûre. Ce n'est d'ailleurs pas sans humour et le désir de pasticher, singier diront certains, Donkey Kong et compagnie que les développeurs de Sony Computer Entertainment ont choisi de mettre en scène une horde de chimpanzés (bien que DK soit un gorille). Humour aussi dans le principe même du jeu : là, le joueur devra, armé d'un filet à papillons, mettre la main sur des singes abrutis qui ne manqueront pas de détalier à la moindre alerte. La chasse aux singes est ouverte. On nous l'avait jamais faite celle-là.

TECHNOLOGIE

Celle qu'on ne nous avait jamais faite non plus, c'est celle du jeu spécialement conçu pour la fonction analogique du Dual Shock. Susumu Takatsuka, producteur du titre nous confie, lors d'une de nos récentes visites, savoir « depuis 1996 qu'elles seraient les spécificités de cette manette. Le but consistait donc à exploiter correctement ce double joystick analogique ». C'est une première. Si certains jeux exploitent les capacités analogiques du Dual Shock, aucun jeu ne peut prétendre avoir été spécialement conçu pour celui-ci. En dirigeant Spikes ou Buzz, les deux héros du jeu, le joueur devra donc dans un premier temps se familiariser avec les commandes. Il faut en effet user parfois des deux joysticks simultanément pour, par exemple, dans un canot, activer les



deux rames de façon à prendre la bonne trajectoire. Impossible ici de dresser la liste complète des possibilités offertes par le Dual Shock. Sachez seulement que ce mode de contrôle correctement exploité ouvre la porte à mille et une innovations. Les 17 niveaux qui composent Ape Escape (sans considérer la dizaine de niveaux cachés) comportent bien en fait la brillante démonstration. À noter enfin que l'utilisation du Dual Shock est ici indispensable. Impossible de jouer à Ape Escape avec une manette traditionnelle en main. Une curiosité supplémentaire sur laquelle Nietzsche aurait eu beaucoup à dire.

COULISSES

Susumu Takatsuka, producteur de Ape Escape, nous a bien expliqué du jeu vidéo. Après avoir travaillé tant que designer chez Sega, il a rejoint Sony. Il a intégré les équipes de Sony C.E. depuis 1996, il suit de près l'élaboration de Ape Escape, un jeu qui ne sera pas une simple démonstration de la puissance du Dual Shock, mais un jeu qui sera une véritable démonstration de la puissance du Dual Shock.



RAYMAN

THE TV SERIES

Éditeur : Ubi Soft - Diffusion TV en fin 2000

Consécration pour le sympathique et très démembré Rayman : une série télé à son effigie est actuellement en cours de production dans les studios d'Ubi Soft !

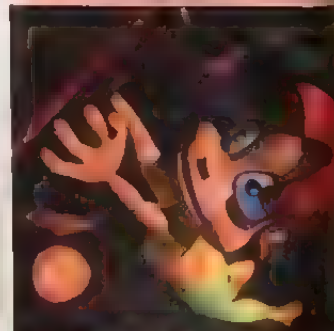
Mondialement connues, avec quelques 3 500 000 exemplaires vendus toutes places confondues, les aventures vidéo-ludiques de Rayman tentent une percée dans l'univers fermé des dessins animés en images de synthèse. Mettant en scène le charismatique Rayman accompagné de quatre compagnons de voyage, Beuna, Cookie, Flips et Lac Mac, la série plonge le spectateur dans un monde coloré et enfantin, où nos héros devront affronter le sergent Grub, un ogre à la lance à leurs trousses. Bourrés de tonnes de scènes de bravoure et d'amicables, les 13 épisodes de 26 minutes sont destinés à un jeune public, qui tombera certainement de ces aventures épiques, menées à l'aveugle.

Pour l'heure, seul le feuilleton de la série a été présenté à la presse. Cette première nous a permis de juger l'excellente qualité des images de synthèse et le design riche et varié de l'univers graphique. Du beau boulot dont on doit à



Le sergent Grub, dans son rôle de chef de file, est un véritable héros.

La belle Beuna, dans ses aventures avec ses amis, est une véritable héroïne.

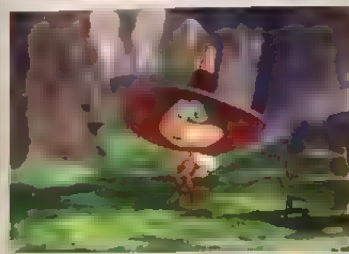


trois studios internes d'Ubi Soft. En effet, Rayman The TV Series est une production d'envergure internationale, puisqu'elle fait appel aux talents du studio français (design, storyboard, décors et post production), américain pour les scénarios, et canadien pour la production (animation, modélisation des décors et rendu final). Ce sont quelques cinquante personnes qui bossent actuellement sur le projet... et près d'une centaine d'ici un an ! Bref Ubi Soft y croit très fort et se donne les moyens de ses ambitions. La volonté avouée est double : profiter de la réputation de Rayman pour promouvoir le D.A., et réutiliser les images créées pour le D.A., dans le développement des futurs jeux Rayman. Même qu'on appelle ça une synergie !

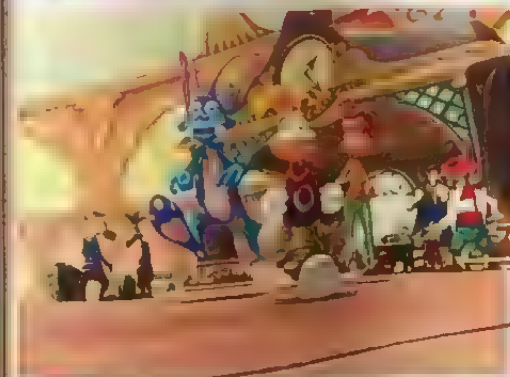
QUALITÉ BROADCAST

Loin des technologies de pointe onéreuses mises à contribution par l'industrie hollywoodienne, dans la production de longs métrages en images de synthèse, Rayman The TV Series a été conçu avec des outils de développement beaucoup plus basiques. Ainsi, l'intégralité des animations est réalisée par le biais de « simples » PC et

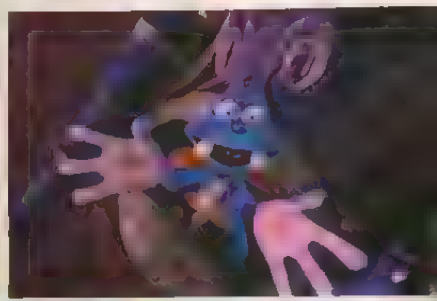
de logiciels comme 3D Studio Max ou Photoshop. Et pourtant, le résultat visuel n'a rien à envier à un Fourmiz ou à un 1001 Pattes ! Graphisme fin et coloré, animation fluide et riche, mouvements dynamiques et mise en scène réussie... Ubi Soft tient là une véritable mine d'or, à même de concurrencer, sur leur propre terrain, des géants comme Pixar ou Dreamworks. Moralité, si la série rencontre un accueil enthousiaste auprès du public, Rayman pourrait bien franchir le pas du grand écran. Un long-métrage mettant en scène Rayman ? Pour l'heure rien n'est officiellement annoncé. Mais une telle éventualité ne tient pas de la science-fiction. Cela étant, il faudra encore patienter de longs mois, avant de découvrir Rayman TV Series sur nos télévisions. La diffusion des 13 épisodes est, en effet, programmée pour fin 2000 en France... sur une chaîne encore inconnue !



Le sergent Grub, dans son rôle de chef de file, est un véritable héros.



Le sergent Grub, dans son rôle de chef de file, est un véritable héros.



ASTUCES & CODES INÉDITS

3615 CHEAT

SOLUTIONS COMPLÈTES

vous permettront de découvrir
les coups, toutes les techniques
toutes les astuces des meilleurs joueurs

Micromania
repré- vos jeux
PlayStation
et Nintendo 64.




Fun Fact


En partenariat
avec FUN RADIO
Ecoutez
Fun Atlantic
de 12 h 30 du lundi
au vendredi et
gagnez 10 jours
d'un seul coup
de chance.





Gratuite avec le 1^{er} achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !


L E S M I C R O M A N I A


58 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call 58 Church St. 133730 to 133800 Local


59 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


60 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


61 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


62 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


63 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


64 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


65 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


66 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


67 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


68 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


69 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


70 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


71 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


72 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


73 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


74 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


75 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


76 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


77 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


78 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


79 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


80 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


81 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


82 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


83 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


84 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800


85 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800

86 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800

87 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800

88 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800

89 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800

90 MICHIGANA ST. CHURCH 
 1. Call Church St.
 133700 to 133800

PARCOURS

1. **MIKROMANAGER FORUM DES HAÏRES**
100 rue de Valenciennes - Bureau 2 - 75009 Paris - Tél. 01 58 10 10 10

2. **MIKROMANAGER MONTEPARMACE**
118 rue de Valenciennes - 75009 Paris - Tél. 01 58 10 10 10

3. **MIKROMANAGER CHAMPS-ÉLYSÉES**
118 rue de Valenciennes - 75009 Paris - Tél. 01 58 10 10 10

4. **MIKROMANAGER RIVOLI DES ITALIENS**
100 rue de Valenciennes - 75009 Paris - Tél. 01 58 10 10 10

5. **MIKROMANAGER ITALIE 2 - C. G. M. 2**
100 rue de Valenciennes - 75009 Paris - Tél. 01 58 10 10 10

RÉGION PARISIÈRE

77 **BOUCHERIE VILLIERS-LE-MOULIN**
C. Café Gourmand - 77100 Villiers-le-Moulin - Tél. 01 68 68 07

77 **BOUCHERIE VILLIERS-LE-CHÂTEAU**
77100 Villiers - Tél. 01 68 68 07

77 **BOUCHERIE SAINT-GERMAIN**
C. Café Gourmand - 77100 Saint-Germain - Tél. 01 68 68 07

77 **BOUCHERIE LES VILLES** - C. Café Gourmand
77100 Les Villes - Tél. 01 68 68 07

77 **BOUCHERIE EVRY** - C. Café Gourmand
77100 Evry - Tél. 01 68 68 07

77 **BOUCHERIE LA DÉPENSE** - C. Café Gourmand
77100 La Dépense - Tél. 01 68 68 07

MACROMANIA PANNON - C. Galb. Pannonic
Highway 1 - 79006 Ashbury-on-St. - TEL. 04 46 85 35 39

MACROMANIA DUSNY 2 - C. Galb. Hungary
21-10 Hungary-near - TEL. 04 54 57 67

MACROMANIA LES ARCANES - C. Galb. Les Arcanes
Central Hwy - 79046 Hungary-St. Grand - TEL. 01 43 04 25 10

MACROMANIA TRY GRAND CHIEF
Galb. Caravelle Grand Chief - 94200 Hwy-Santa - TEL. 04 4515 12 00

MACROMANIA MELLE-SPINE - C. Galb. Melle-Spina
Central Hwy - 94561 Hungary - TEL. 01 46 87 30 73

MACROMANIA CISTER - C. Galb. Cister Galb.
Central Hwy - Eastern Hungary - 9401 C. Galb. - TEL. 01 43 77 26 11

MACROMANIA CINGY - C. Galb. Cingy 3 Frontiers
Central Hwy - Panna Gorge - 95000 Hungary - TEL. 01 34 24 40 80

PROVINES

MIKROMANIA Cap 3040 - C. Cold Call 78 90
Service Client 06 70 95 11 Courtois de l'air - Tél. 04 42 78 14 68

MIKROMANIA MIKE-STONE - C. Cold Call 78 90
Service 1 800 00 00 - Tél. 04 42 78 14 68

MIKROMANIA VITROLES
C. Cold Call 78 90 00 00 - Tél. 04 42 78 14 68

MIKROMANIA VITROLES
C. Cold Call 78 90 00 00 - Tél. 04 42 78 14 68

MIKROMANIA TOULOUSE - C. Cold Call 78 90
Service 31123 Portal sur Courtois de l'air - Tél. 05 41 78 30 30

MIKROMANIA MONTPELLIER - C. Cold Call 78 90
Service Portal 31000 Montpellier - Tél. 04 42 78 14 68

MIKROMANIA NANTES - C. Cold Call 78 90
Service 41000 Nantes - Tél. 05 41 78 30 30

MACRONAMIA ORLÉANS
C. Coll. Plume d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 39 42 14 70

MACRONAMIA REIMS COMMOINTROUS
C. Coll. Caro-Gervaisant - 51200 CommoIntrous - Tél. 03 26 06 30 70

MACRONAMIA FURACELLE C. Coll. Famille
Bardachelle - 59770 Lilla - Tél. 03 20 95 97 77

MACRONAMIA LILLE V2 - C. Coll. Plume d'Arc
59450 Lilla - Tél. 03 20 95 57 54

MACRONAMIA NOUVELLE-GORDALE
C. Coll. Ardennes - 67900 Nouvelle-Gordale - Tél. 03 21 20 30 77

MACRONAMIA STYLLSBOURG - C. Coll. Plume d'Arc
Moselle Nord 55000 Styllsbourg - Tél. 03 83 20 40 70

MACRONAMIA ECULOU - Carrière Grand-Ouest
49120 Ecullou - Tél. 02 42 18 20 47

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
 C. Café La Part Dieu - Mimos - 1. 0000 Lyon - Tél. 04 78 00 7000
MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
 Galerie Archère - 68000 Lyon Saint-Pierre - Tél. 04 72 22 01 00
MICROMANIA AMBLY
 C. Café Ambly Group - 74350 Groupy - Tél. 04 30 24 04 04
MICROMANIA BOURN SAINT-SEVER
 C. Café Saint-Sever - 71000 Saint-Sever - Tél. 02 32 11 55 94
MICROMANIA BAYULLE - C. Café Bayul
 63000 Bayulles - Tél. 04 94 47 93 04
MICROMANIA GRADON - C. Café Gradon
 63100 Le Village du Mar - Tél. 04 94 75 38 38
MICROMANIA AIGNON
 Espace Santé - 04710 Le Pommier - Tél. 04 89 53 17 66

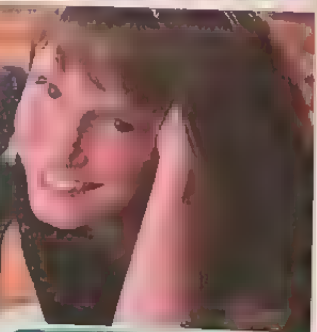
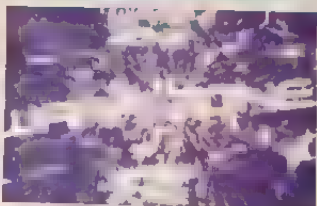
[illegible]

LES JEUX VIDEO À LA TELE

Malgré le succès populaire grandissant des jeux vidéo, il existe encore peu d'émissions télé qui leur soient dédiées. Pour y voir plus clair dans cette mini-jungle du Paf, PlayStation Magazine vous livre la liste complète des émissions où les jeux sont à l'honneur.



L'équipe de Game One au grand complet



Le jeu vidéo au grand complet

Game one la chaîne du jeu vidéo

Lancée en septembre de l'année dernière, la chaîne européenne (sur le satellite) de jeux vidéo continue son petit bonhomme de chemin. Une semaine après sa création, Game One diffuse, 24h/24, une programmation variée, à même de contenter les amateurs de jeux vidéo, comme les néophytes. On y trouve des émissions d'import, Internet, musique, de tous les sujets liés, de près ou de loin, au monde du jeu vidéo. Les émissions quotidiennes, Game Play (previews, tests, etc.), Level One qui décortique en live les jeux de la semaine d'un jeu, Le Top ou encore Warp Zone, la chaîne rassemble large. Il y a, en plus, on a également découvert Net Game, qui élucide « la toile » à la recherche de toutes les infos sur les jeux du moment. Une chaîne de passionnés pour les passionnés. Game One est disponible sur Canal Satellite et Numéricable. Diffusion 24h/24. Site Internet : www.gameone.net

Canal J

Depuis quelques années, Bertrand Amar est le spécialiste du jeu vidéo sur Canal J, la chaîne française dédiée aux enfants. Entre Des Souris et des Roms et Zboggum, le présentateur distille, chaque semaine, de nombreuses infos sur l'univers du PC, de la console et d'Internet. Très accessibles pour le jeune public à qui elles sont destinées (pas de jeux trop violents, priorité aux versions françaises...), ces deux émissions sont bourrées de qualités.

Des Souris et des Roms, pour commencer, présente au travers de previews, de tests, de reportages et d'astuces, les jeux du moment. Habillage très réussi, équipe pro, ton jamais pris de tête. Voilà une émission super bien conçue, qui s'écouffe au fil des mois de rendez-vous incontournables. Pour preuve, voici fixe aux téléspectateurs à partir du lundi 17 mai, juste après le salon américain E3 qui aura lieu à Los Angeles. Vous pourriez découvrir



Les animateurs de Canal J et les jeux d'astuces



Monte Carlo et la capitale d'été de l'été de l'été

toutes les nouveautés présentées au cours de cet événement planétaire, avec, en point d'orgue, une émission spéciale E3 diffusée le samedi 26 mai. Des Souris et des Roms. Diffusions hebdomadaires. Mercredi à 12h15, samedi à 11h05 et dimanche à 18h20.

Zboggum est une émission qui privilégie le contact entre les présentateurs et les téléspectateurs. Le mardi et le jeudi, deux animateurs répondent (entre autres choses) au courrier et aux questions des joueurs. Bloqué dans un jeu ? Besoin d'une astuce ? Pas de problème, l'équipe de Zboggum vous donne la réponse en direct live. Bon esprit.

Zboggum Diffusions hebdomadaires. Top Tips, le mardi, Rubrique SOS, le jeudi. Canal J est disponible sur le Câble et le Satellite. Site Internet : www.canalj.fr



Cyber Sports

Diffusée sur la chaîne AB Sports, cette émission de 12 minutes présente toute l'actualité liée aux jeux de sports, au travers de previews, de tests, d'astuces, de reportages. Traitant autant des produits PC, consoles ou arcade que d'Internet, Cyber Sports est un rendez-vous incontournable pour tous les fans de sports virtuels.

Cyber Sports AB Sports est disponible sur le Câble, Canal Satellite et AB Sat. Diffusion hebdomadaire. Mercredi 10h45. Rediffusions tout au long de la semaine et beaucoup en fin de mois.



Récré Kids

La rubrique jeux vidéo animée par le turbulent Cyril Drevet, en compagnie de la très zozotante et agaçante Isis, laisse la part belle aux previews, tests, astuces, présentations d'accessoires et autres jouets du moment. Le ton est bien speed, l'ambiance pas prise de tête pour un sou et la bonne humeur au rendez-vous. Une émission fraîche et sans prétensions, diffusée sur TMC.

Récré Kids TMC est disponible sur le Câble et le Satellite. Diffusion hebdomadaire. Dimanche entre 10h30 et 11h30.



Replay

En 26 minutes, cette émission hebdomadaire diffusée sur MCM et présentée par Alex Billy et Charles J. Werquin (CJW) dresse un panorama de



l'actu. du jeu vidéo sur toutes les plateformes et sur le Net. Reportages, tests, news, trucs & astuces... Le concept est basique et l'habillage tendance « minimum syndical ». De plus, les deux animateurs traitent chacun de leur côté, sans aucune compléarité, leurs sujets de prédilection : les jeux vidéo pour Alex, et Internet pour CJW. Ouais, ça manque un peu de convivialité tout ça. Replay MCM est disponible sur le Câble et le Satellite. Diffusions hebdomadaires. Samedi à 13h, lundi à 23h30 et mercredi à 14h et 21h30.

Cyber Culture

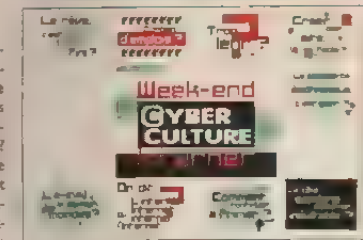
Rescapé dans la grille de programmes de Canal+, Cyber Culture a survécu à feu Cyber Flash. Depuis 4 ans, Chine Lanzmann y présente sa vision de l'univers des jeux vidéo. Destiné à un public plus adulte, Cyber Culture est une émission « intellectuelle », qui présente l'informa-que au travers de sujets thématiques, tels « L'e-mail : le meilleur des mondes ? », « Le côté sombre d'Internet Inévitable ? » ou encore « La censure numérique : ça fonctionne comment ? ». Toutes ces réflexions quelques peu austères confèrent à Cyber Culture un côté élitiste... et parfois pompeux. Pas toujours très marrant, parfois intéressant, mais franchement loin d'être fun !

Cyber Culture Diffusion mensuelle. Tous les derniers samedis du mois à 12h. Rediffusions en crypte. Site Internet : www.cplus.fr

Voilà, vous savez tout sur les émissions télé traitant des jeux vidéo. Comme vous avez pu le constater, aucune chaîne hertzienne de grande audience ne fait partie de cette présentation. Pour les grands du Paf, l'industrie fleurissante du jeu vidéo ne mérite-t-elle pas d'être présente sur leur antenne ? Pourtant, par le passé, des émissions comme Teletext 2 sur France 2 ou Game 6 sur M6 ont bel et bien existées... et ont connu un certain succès ! Alors, quel est le problème ? Les chaînes ont-elles peur de promouvoir un média qui monopolise une télévision et qui, par conséquent, empêche les téléspectateurs de s'abrutir devant les pubs 24h/24 ? Franchement, cette absence doit cacher quelque chose... Enfin, quasi absence ! Car tous les quinze jours, le samedi soir sur France 2, la très insupportable Christine Bravo parle de jeux vidéo ! Eh oui, dans son émission Union Libre, elle fait jouer un invité sur un jeu PlayStation. Vindictu, quelle consécration pour la Play !



Des animateurs sérieux pour l'industrie qui se voit... et s'écroule



Par Frédéric Serrillier



SHADOWMAN

LE VAUDOU A LA MODE

Par Frédéric Serrillier

Shadowman, un titre énigmatique inspiré de la magie vaudou, que l'éditeur américain Acclaim dévoile petit à petit. Premières infos sur ce jeu mystérieux.



Deuxième titre à prendre le thème du vaudou pour de l'action/aventure, Shadowman avait pas fait peur de lui depuis mai 1998 (dans l'E3 d'Atlanta. Alors qu'Acclaim the Heartless de Crystal Dynamics, Gen, Soul Reaver), nous a déçus, le voilà qui refait surface pour proposer sa vision de ce mythe méconnu. Alors a-t-il disparu tant de temps pour être peaufiné et en apprendre plus sur le monde des morts ?

AMBIANCE

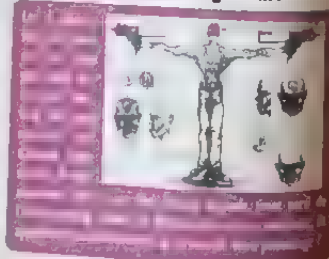
Ambiance Voilà le moteur principal du jeu, orsqu'on se fie aux premières infos concernant le personnage que vous jouerez Mike LeRoi est, en apparence, un individu comme les autres. Mais se retrouve inopinément le à une prêtresse de vaudou. Nettement et s'apprête à assumer sa deuxième existence : celle du Shadowman, le guerrier des ombres vaudoues appartenant au monde des morts. Côté vivants, c'est à coups de flingue, fus et armes blanches que vous vous défendrez dans des paysages urbains assez classiques. C'est donc dans le monde des morts que tout devient plus intéressant. Les décors deviennent gauches, organiques et votre personnage accède à la magie vaudou. L'intrigue vous offre une légion d'ennemis démoniaques qui se recrutent chez Eventreur, ainsi que



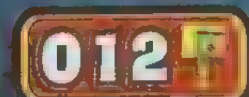
d'autres serial killers (authentiques, seul leur nom a été modifié), pour édifier voilà déjà plus d'un siècle un paradis pour les leurs.

Nous n'avons encore que peu de détails quant à l'orientation exacte du gameplay, l'intrigue réelle et les détails du jeu, mais nous en saurons vite plus. Intéressant, Shadowman pourrait offrir une ambiance soignée pour une aventure motivante d'autant que le mythe vaudou a fait l'objet d'une documentation aussi complète et précise que possible, avant d'être utilisée dans le jeu, ce qui sera l'occasion d'en apprendre plus sur le sujet...

Des bonus originaux



Décoller Du Plancher



Des vêtements, des bagages,
des accessoires et des chaussures.



DDP à Paris, 17 rue Montmartre 75001
(metro Les Halles)



MASAYA MATSUURA

LE PAPA DE PARAPPA

Musicien japonais original et décalé, Matsuura Masaya est un des artistes les plus prolifiques de Sony, que ce soit avec son groupe Psy-S, en solo, avec le petit Parappa ou maintenant avec la charmante Lammy.



Né à Osaka en 1961, Masaya Matsuura est un musicien japonais atypique qui a écrit plus de 100 chansons à succès. Passant facilement de la pop à la hard rock, il a écrit des morceaux plus funky et rap. Il est généralement en duo avec ses collègues, mais en 1985, il a accompagné de la guitare le groupe Lammy, qui a formé un groupe de 14 albums (dont le dernier est sorti en 1995). Avec son groupe entre parenthèses, il a écrit au moins un genre de musique. En effet, il avait participé à diverses présentations de



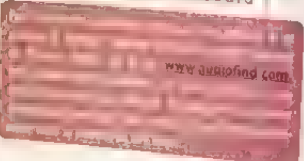
CD-Rom, lorsque ce matériel était encore révolutionnaire. Il y a 10 ans. Très concerné par l'évolution et l'entrepreneuriat des divers supports, il est ravi de se voir proposer le poste de producteur, compositeur et directeur de la musique sur l'un des premiers jeux vidéo musicaux du monde à savoir Parappa the Rapper.

LES SECRETS DE PARAPPA

Lorsqu'on l'interroge sur le « cas Parappa », il avoue que la naissance de ce personnage ne se fit pas sans mal. Après avoir défini le concept du petit personnage qui devait parler en rythme, en confiance et design à Rodney Allen Green, il a connu au Japon comme étant le spécialiste des univers naïfs et colorés (voir PlayStation Magazine n°28). À l'origine, le jeu devait se nommer ParappaRapper, puis est devenu Parappa Rapper (version japonaise) à cause de la manière dont parlait le perso. Selon lui, Parappa faisait toujours « Berabera », car lorsqu'on jouait mal, Parappa énonçait son texte (en japonais) « perspera » signifie bavard. Selon lui, avec ce titre, tout le monde comprendrait que le jeu consistait à faire du rap tout en s'amusant. Une première ! En fait, un jeu uniquement basé sur le rap n'aurait pas été intéressant. C'est pourquoi Masaya Matsuura a intégré des variantes comme le caméléon rastaman ou la vache funky du personnage. Autant de façon de diversifier le style musical. C'est aussi cette volonté de varier les plaisirs qui a poussé à mettre en scène des rockers dans Um Jammer Lammy. Lorsque Parappa fut commercialisé à l'étranger, sa plus grande crainte était qu'on ne comprenne pas où le jeu voulait en venir. Heureusement, il fut vite rassuré par l'engouement que les étrangers - sauf les Français - portèrent à ce jeu. Modestement, il qualifie ce succès de « normal », car selon lui, le langage de la musique est universel.



Ecouter Masaya Matsuura



IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATE! GAMES PRODUCTS

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !



DISPONIBLE SUR LE WEB DES MILLIERS DE CODES AU <http://www.date.fr>

NOUVEAU LOOK! 2 PLUS D'AMUSEMENT

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL

NOUVEAU !

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ARRIVE EN MARS, ENCORE PLUS PERFORMANT !! Il vous permet :

- D'explorer l'intégralité du jeu
- De vous guider à travers les niveaux cachés
- De vous aider à surmonter tous les obstacles
- De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les moments de musique secrets...
- De vous protéger des nombreux pièges dans l'univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS :

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

Geler l'action du jeu pendant la jeu, vous pouvez utiliser les données de l'Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l'action.

Différentes possibilités :

* Sélectionner parmi l'immense choix d'actions

préprogrammées

* Trouver, créer vos propres codes

* Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Seulement presser un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux créés par les codes et les améliorations.

GENERATEUR DE CODES

L'Action Replay a un système générateur de codes unique. Le plus des codes préprogrammés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à son recherche automatique.

Avec notre cartouche on vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de 24 meg. (200 kilobits) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.

Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!



DES VIES INFINIES

DES ARMES SPECIALES

DES NIVEAUX CACHES

DES VEHICULES CACHES

DEVENEZ INVULNERABLE

DES PERSONNAGES CACHES



PLAYSTATION est une marque déposée par SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59118 LESQUIN CEDEX FRANCE TEL: 03 20 90 72 34

Musique pour PlayStation réalisées par

APHRODITE

ASHLEY BEEDLE PRESENTS THE
USCHI CLASSEN BAND

DANMASS

ED RUSH & NICO

EZ ROLLERS

FATBOY SLIM

FREESTYLES

HOAX

LES ROSBIFS

PASCAL

PRESSURE RISE

RATMAN

rollage



"Sans conteste, l'une des simulations de course
les plus généreuses et innovantes sur Playstation."

Joypad

8/10

"Plus rapide que Wipeout et plus explosif
que Destruction Derby !"

PlayStation Magazine

8/10

"Ultra speed et révolutionnaire par son concept,
des sensations jusqu'alors inconnues dans un jeu de course.
Prise en main immédiate :
le plaisir d'une ivresse instantanée !"

Playpower

17/20



FAMILLES DE FRANCE

POLÉMIQUE

ATTENTION DANGER

Familles de France. Une association qui fait parler d'elle ces derniers temps, en s'attaquant aux jeux vidéo de curieuse façon. Les lois peuvent nous réserver bien des surprises. Mieux vaut d'être prudent et surtout attentif, afin d'éviter les dérives et les excès. On peut être inquiet.

La loi sans surprise, peut d'inquiéter dériver lorsque ne s'illustre pas par la Fédération des Familles de France, bien compris. Désireuse de l'encontre des jeux vidéo, l'association a donc cherché un moyen de la commercialisation. Je ne suis pas un grand trait, cette polémique n'ont d'ailleurs pas manqué de leindra d'être surpris, un étonnement. Depuis le dernier Millénaire, la Fédération des Familles de France a la vente les jeux Resident Evil, Grand Theft Auto, Carmageddon 2 et d'autres. La Fédération s'appuie sur le code pénal 227-24. Ce dernier dispose que « le fait de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte

à la dignité humaine, soit de faire le commerce de tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 500 000 francs d'amende lorsque le message est susceptible d'être perçu par un mineur ».

LE DÉBUT DU N'IMPORTE QUOI

Suite à ces manœuvres d'intimidation - est-ce autre chose ? - ceux que certains n'hésitent pas à qualifier « d'acteurs importants du lobby de l'ordre moral » ont ainsi fait disparaître des rayonnages de jeux sus-cités. Un succès pour Familles de France puisque personne n'ayant pris le temps de réfléchir aux implications de cette censure, aucune voix ne s'est faite entendre pour condamner les dérives possibles de cette démarche ou du moins y réfléchir. Une dérive double. Tout d'abord, en ne réagissant pas à ces prémisses de ce qu'on appellera une censure douce - bien que, justifiée dans le cadre de la protection des mineurs - les acteurs majeurs du jeu vidéo laissent la voie ouverte à une action de plus grande envergure. Le « caractère violent » d'un message constitue une notion suffisamment floue et subjective pour que la démarche de Familles de France, si elle devait prendre de l'ampleur, ressemble très vite à du n'importe quoi. Par ailleurs, de quel moment peut-on (doit-on) décider qu'un jeu est ou n'est pas violent ? A ce titre, il ne paraît pas possible de faire interdire environ 95 des jeux vidéo disponibles à ce jour en magasin. L'absence de réactions des professionnels du jeu vidéo pourrait être interprétée comme une caution voire un encouragement à la cause de Familles de France.

COUPE DU MONDE DE L'ABSURDE

D'autre part, on s'interroge : pourquoi le jeu vidéo ? Un des dirigeants de Familles de France a subi une cuisante défaite contre ses enfants lors d'une partie de Carmageddon 2. Après tout, l'un des articles du code pénal sur lequel se fondent les accusations - et les menaces - de l'association précise que « quel qu'en soit le support ».

FAMILLES DE FRANCE

qu'il ne pas s'attaquer aux cassettes vidéo par exemple ? A commencer par les films d'horreur - George Romero doit avoir de l'argent et le procès ne l'ennuiera pas -, les films d'action où Sly et Schwarzy décrochent la vedette (dans le genre débauche de violence gratuite, on ne fait pas mieux)... Quant à John Woo, il faudra songer sérieusement à classer ses films dans le registre du X. Non mais ! Peut-être doit-on aussi prendre en compte les violences verbales ? Auquel cas les gars du Père Noël est une ordure ne sont pas sortis de l'auberge ! Mais soyons lucides : derrière les éditeurs de cassettes vidéo se cachent des sociétés comme TFI ou Canal+. De grosses pointures qui peuvent inquiéter Familles de France, contrairement au SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) qui, quant à lui, dort sans doute les faire bien rire.

L'INQUISITION ESPAGNOLE

Outre les cassettes vidéo, on pourra aussi condamner nombre de publications. Stephen King ne pourra plus être édité en France et n'envisageons pas le sort d'American Psycho de Bret Easton Ellis, la quasi totalité des chaînes de télévision diffusant des programmes violents (à l'exception de la chaîne météo qui exalte de saines valeurs), les quotidiens et hebdomadaires d'informations, etc. Reste à prendre notre plus belle plume et à jouer les Max la Menace auprès de ce petit monde, le tout, dans la plus parfaite légalité, l'article 227-24 du Code Pénal suffisant à justifier la légitimité de notre démarche. Pas besoin d'être grand clerc pour comprendre que cet article de loi, rédigé sans doute dans la précipitation ou avec des desseins bien plus subtils qu'il n'y paraît, laisse la voie ouverte à tout et n'importe quoi. S'il existe un réel danger, il ne réside pas dans les jeux vidéo en eux-mêmes - violents ou non - mais dans l'absence de législation, si tant est que cette réglementation fut faite après consultation des professionnels concernés. En attendant, et parce qu'il n'existe à ce jour aucune jurisprudence (l'article magique date du 1er mars 1994) Familles de France peut jouer les donneurs de leçons et imposer sa loi par l'intimidation. Reste à espérer qu'un de nos brillants hommes politiques s'intéressera au problème et s'engagera à endosser le rôle du législateur de talent. Il y en a, paraît-il.



POWER GAMES

POWER GAMES
27 RUE TUPIN
69002 LYON
TEL 04 78 37 15 70
100 ANNIERS AU SABBAT 10.0 - 10.0

31 rue de la République - 75012 PARIS
Tel 01 43 79 12 22
Métro République - Bldg 101

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 20H

NOUVEAU
790 F

CONSOLE LIVREE
AVEC UNE MANETTE
DUAL SHOCK ET UN
CD DE DEMO



PLAYSTATION
PLAYSTATION

JEUX VENTEUR FRANÇAISE

ABSOLUTE FOOTBALL	339 F	MOROCO GRAND PRIX 2	339 F
ARCADE HEARTLESS	339 F	NEED FOR SPEED 4	339 F
ASTERIX	339 F	POPPIUS 3	339 F
BIG'S LIFE	339 F	QUAKE 2	339 F
BLOODY WAR 2	339 F	SPORT CAR GT	339 F
BUST 2	339 F	RALLY CROSS 2	339 F
CARMAGEDDON 2	339 F	RINGS RACER 4	339 F
CIVILISATION 2	339 F	RINGS RACER 4 + JOYSTICK	339 F
CRASH BANDICOOT 2 PLATINUM	339 F	ROLLCAGE	339 F
DARKSTALKERS 3	339 F	STREET SKATER	339 F
DREAMS	339 F	SOULBLADE PLATINUM	339 F
DRIVEN	339 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	339 F
COOL BOARDERS 2	339 F	SYNTH FILTER	339 F
EGYPT	339 F	TAL FU	339 F
FIFA SOCCER 99	339 F	TIME CRISIS + GUN	339 F
CHARMION CRUSADE	339 F	TIGER WOODS	339 F
GRAN TURISMO	339 F	TEGA CHAMPIONS LEAGUE 99	339 F
JOHN MACHEN HIT 99	339 F	WILD RAMA	339 F
KENSEI SACRED FIST	339 F	LEGAMES PRO BOARDERS	339 F
KNOCKOUT BOXING	339 F	WARZONE 7100	339 F
KENO CROSSING	339 F		
METAL GEAR SOLID 2	339 F		
MARVEL VS STREET FIGHTER	339 F		

PLAYSTATION

Occasion
PLAYSTATION

BARBAR PUNK MYTH	99 F	SOULBLADE	149 F
BEAT BOMBERS	99 F	BYNASTY WARRIORS	149 F
BEYOND STRIKE	99 F	TOMMY HADDER 2	149 F
BIKIN	99 F	FORMULA ONE 97	149 F
BIKIN RACER REVOLUTION	99 F	FIFA SOCCER 99	149 F
FIFA SOCCER 97	99 F	NIGHTMARE CREATURES	149 F
COMMAND & CONQUER	99 F	TOTAL NBA 98	149 F
LEGACY OF KAIN	99 F	FINAL FANTASY 7	199 F
STAR L ADIATOR	99 F	MOTOCYCLE	199 F
NBA IN THE ZONE	99 F	FORSKEN	199 F
TIME COMMANDER	99 F	MEN IN BLACK	199 F
TOCA TOURING CAR	99 F	WRA LIVE 98	199 F
STRICKER 98	99 F	COLONY WARS 2	199 F
COLONY WARS	99 F	COUP D'ETAT MONDE 98	199 F
ADIDAS SOCCER 97	99 F	ALPH OCEANS	199 F
NHL 97	99 F	ALPH OCEANS	199 F
NA POWER RACING	99 F	FORMULA 1 98	199 F
G-POLICE	99 F	HEART OF DARKNESS	199 F
NBA IN THE ZONE 2	99 F	GRAN TURISMO	249 F
WING COMMANDER 4	129 F	MOTO RACER 2	249 F
BURE NUREM	129 F	FIFA SOCCER 98	249 F
EXPLOSIVE RACING	129 F	KNOCKOUT BOXING 99	249 F
NBA LIVE 97	129 F	BREATH OF FIRE 2 V2	249 F
SYNDICATE WARS	129 F	EXODE D'ANE	249 F
TIME CRISIS	149 F	TERMIN 3	249 F
NECULE	149 F	CRASH BANDICOOT 3	249 F
RAYMAN	149 F		

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVENABLES SANS PREMIER OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

TITRES NEUF OU OCCAS	CONSOLE	VTE	PRIX
TOTAL + 30 F DE PORT + 10 F PAR ARTICLE			

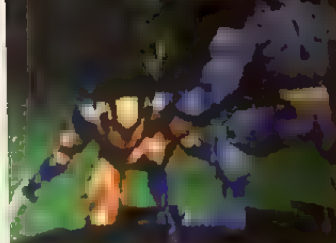
Je soussigné(e) déclare avoir commandé les articles ci-dessus et m'engage à les retourner dans les 14 jours de la date de réception. Je m'engage à ne pas les revendre. Je m'engage à ne pas les prêter. Je m'engage à ne pas les louer. Je m'engage à ne pas les donner. Je m'engage à ne pas les vendre. Je m'engage à ne pas les prêter. Je m'engage à ne pas les louer. Je m'engage à ne pas les donner. Je m'engage à ne pas les vendre.

X-MEN

WOLVERINE ET GAMBIT EN 3D !

© 1997 Activision - Disponible en octobre 99

Les X-Men abandonnent la 2D et passent en 3D pour tous les amateurs de Comics. Une première au pays de Servat



Deux cibles pour un seul combat. Les X-Men 1 Satisfaitement. Les comic books et d'autre part. Les combats. Jusqu'à aujourd'hui, les X-Men n'avaient pu prendre le relais de la 2D. C'est le studio de développement qui a collé pour le compte d'Activision. C'est une version très réaliste de Asteroids, espérons que les X-Men tences sur ce titre à l'audience.

FACE OFF
DE SUR

Sur le peu qu'on en a vu, il est difficile de donner des impressions. Il lui reste encore un chemin à parcourir avant de se voir que le travail avance en ordre avec Marvel. Aux dires de Seth Green, le jeu se joue sur des images sur lesquelles il a tant lu. Tout est basé sur leurs

différences de personnalité. Notre système d'animation devrait nous permettre de mettre en avant les différents traits de caractère de tous les personnages. Mais concernant la fidélité visuelle des comics, ce n'est pas tout. En effet, outre les modes versus et tournoi (ce dernier étant plus pour laisser toute latitude au joueur de créer ses propres tournois), le mode story reste le plus difficile à mettre en place. Ce dernier propose pour chacun des 13 personnages prévus, une sorte de comic book distinct. Avec une séquence cinématique au début, une autre à la fin, et de nombreuses cut-scenes utilisant le moteur du jeu. Ce mode, prévu spécialement pour les fans de X-Men, fait appel au travail des scénaristes de Marvel autant qu'à celui du studio de développement. Quant aux fins de bastonnards ne seront pas en reste. Car même si, dans l'immédiat, la totalité des personnages neus dans le jeu n'est pas encore connue, il a ouvert, bien entendu, quelques caches. Le game play proposera des combats difficiles et un système de combats rependant à chaque type d'attaque. Le système de caméra utilisé dit "quaternion" est assez complexe à mettre en place, mais devra offrir des angles de vue uniques sur les plus belles actions et à pointer ainsi au dynamisme de l'animation. Avec des décors entièrement en 3D, des personnages qui ont déjà fait leurs preuves et sans doute quelques surprises, espérons qu'X-Men saura honorer autant les fans de baston que de ceux de Wolverine !

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Achète! Vends! et viens tester
Echange! NOUVEAUTÉS
dans notre Espace Club.



de -30%
à -70%
sur l'achat de jeux d'occasion



Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés jeux!
- Premiers privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion!
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimedia!
- Accès direct au rendez-vous Découvertes!



TOUS LES JOURS
viens tester les nouveautés
dans notre Espace Club!



FRANCE									
1. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	21. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	41. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	61. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	81. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
2. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	22. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	42. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	62. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	82. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
3. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	23. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	43. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	63. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	83. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
4. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	24. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	44. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	64. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	84. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
5. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	25. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	45. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	65. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	85. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
6. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	26. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	46. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	66. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	86. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
7. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	27. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	47. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	67. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	87. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
8. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	28. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	48. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	68. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	88. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
9. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	29. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	49. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	69. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	89. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
10. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	30. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	50. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	70. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	90. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
11. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	31. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	51. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	71. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	91. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
12. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	32. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	52. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	72. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	92. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
13. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	33. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	53. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	73. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	93. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
14. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	34. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	54. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	74. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	94. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
15. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	35. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	55. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	75. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	95. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
16. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	36. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	56. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	76. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	96. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
17. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	37. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	57. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	77. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	97. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
18. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	38. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	58. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	78. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	98. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
19. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	39. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	59. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	79. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	99. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
20. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	40. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	60. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	80. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	100. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
21. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	41. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	61. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	81. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
22. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	42. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	62. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	82. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
23. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	43. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	63. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	83. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
24. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	44. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	64. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	84. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
25. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	45. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	65. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	85. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
26. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	46. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	66. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	86. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
27. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	47. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	67. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	87. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
28. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	48. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	68. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	88. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
29. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	49. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	69. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	89. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
30. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	50. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	70. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	90. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
31. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	51. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	71. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	91. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
32. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	52. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	72. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	92. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
33. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	53. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	73. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	93. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
34. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	54. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	74. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	94. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
35. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	55. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	75. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	95. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
36. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	56. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	76. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	96. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
37. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	57. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	77. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	97. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
38. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	58. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	78. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	98. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
39. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	59. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	79. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	99. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
40. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	60. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	80. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	100. Les Brasseurs	04 71 31 30 34		
41. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	61. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
42. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	62. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
43. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	63. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
44. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	64. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
45. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	65. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
46. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	66. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
47. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	67. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
48. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	68. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
49. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	69. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
50. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	70. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
51. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	71. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
52. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	72. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
53. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	73. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
54. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	74. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
55. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	75. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
56. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	76. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
57. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	77. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
58. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	78. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
59. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	79. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
60. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	80. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
61. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	81. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
62. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	82. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
63. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	83. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
64. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	84. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
65. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	85. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
66. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	86. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
67. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	87. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
68. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	88. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
69. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	89. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
70. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	90. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
71. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	91. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
72. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	92. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
73. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	93. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
74. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	94. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
75. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	95. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
76. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	96. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
77. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	97. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
78. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	98. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
79. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	99. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
80. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	100. Les Brasseurs	04 71 31 30 34						
81. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
82. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
83. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
84. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
85. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
86. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
87. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
88. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
89. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
90. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
91. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
92. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
93. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
94. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
95. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
96. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
97. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
98. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
99. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								
100. Les Brasseurs	04 71 31 30 34								

1. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	21. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	41. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	61. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	81. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
2. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	22. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	42. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	62. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	82. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
3. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	23. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	43. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	63. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	83. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
4. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	24. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	44. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	64. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	84. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
5. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	25. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	45. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	65. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	85. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
6. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	26. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	46. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	66. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	86. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
7. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	27. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	47. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	67. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	87. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
8. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	28. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	48. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	68. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	88. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
9. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	29. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	49. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	69. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	89. Les Brasseurs	04 71 31 30 34
10. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	30. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	50. Les Brasseurs	04 71 31 30 34	70. Les Brasseurs			

LE JEU DE RÉFLEXION

UN STYLE INCONTOURNABLE

Les jeux de réflexion connaissent un succès croissant. L'occasion pour PlayStation Magazine de se pencher sur le genre et de vous proposer quelques démos sur son CD, histoire d'illustrer tout

Il y en a pour tous les goûts. Action, aventure, violence, oui, mais aussi romance. Graphismes magnifiques ou tortures, principes simples ou complexes. Les jeux vidéo proposent bien plus que ce que certains veulent bien montrer. Et dans ce domaine, il existe un style très particulier. Les jeux de réflexion. Plus justement appelés puzzle games, ils vous font réfléchir devant lesquels on passe aussi de nombreuses heures. Pourtant, leur principe simple ne l'aiderait pas à se faire connaître. Qui ne connaît pas Tetris ? N'est-ce pas un des plus prestigieux ambassadeurs de notre passion peut-être même avant Crash Bandicoot ? Car c'est bien Tetris qui a commencé. Alexey Pajitnov. C'est un jeune homme familier, qui est à l'origine de Tetris, et qui a une carrière de mathématicien, puis de professeur de puzzles. Pajitnov est un spécialiste des sciences de l'ordinateur au Centre Informatique de l'Académie des Sciences de Moscou.

Le sieur Pajitnov, père du genre Puzzle Game



1985, AVANT LA "PERESTROÏKA"...

En 1985, il continue toujours à jouer avec des puzzles, mais dans un contexte nettement différent. Pendant qu'il travaille dans le domaine de l'intelligence Artificielle et de la reconnaissance vocale, Pajitnov développe souvent de petits jeux pour tester les applications et l'efficacité de nouveaux équipements. C'est à cette occasion qu'il reprend le principe du Pantomino, un jeu de réflexion simple qui demande le placement, dans un certain ordre, de 12 pièces de formes différentes, composées de carrés, à l'intérieur d'un carré plus grand. Pajitnov se souvient du moment où il a réalisé qu'il détenait l'idée d'un grand soft : « Quand j'ai écrit le programme de rotation des pièces et que je l'ai fonctionné, waaouh ! J'ai su que ce serait génial en temps réel ». Il savait aussi que la combinaison était trop lourde pour un jeu en temps réel et a réduit donc à 7 formes de 4 carrés. D'où le nom de « Tetris », qui vient de tétra, signifiant quatre en grec. Deux semaines plus tard, le premier prototype était déjà développé.

DE LA RUSSIE AU MONDE

A l'époque, il travaillait sur un vieux ordinateur russe, sans capacités graphiques, en Pascal (un langage aujourd'hui utilisé uniquement dans les logiciels éducatifs). Il savait qu'il toucherait une audience bien plus large, s'il pouvait concevoir une version compatible avec le PC d'IBM. Comme son expérience avec les machines occidentales était assez limitée, il fait appel à un ami, Vadim Gerasimov, « hacker » de 16 ans qui maîtrisait le PC en 1 mois. Peu de temps après, une version PC est donc distribuée dans tout Moscou. « A l'époque, se rappelle Pajitnov, il n'y avait pas de marché de logiciels, mais seulement la distribution de copies non autorisées. En quelques semaines, le jeu était sur tous les PC de Moscou ! »

Il faudra attendre 2 ans, pour que Spectrum Holobyte publie la première version arcade du titre, partout dans le monde. Je vous engage vivement à consulter le portrait du mois (page 84) pour connaître un peu mieux l'histoire de ce jeu et les problèmes de droit qu'il a engendrés. Nous ne retournerons ici que ceci : le jeu a suscité l'enthousiasme de tous les joueurs, jusqu'à atteindre la renommée qu'on lui connaît aujourd'hui. Ses dérivés, réactualisations, toutes les machines de jeu ou presque ont eu leur Tetris ou l'équivalent. De plus, ce merveilleux jeu aura stimulé la créativité de bien des développeurs depuis.



Kurushi, un concept futuriste qui crée du monde.



PERCUTS, INNOVATIONS... AMÉLIORATIONS...

Comme tous les titres qui connaissent un succès hors normes (et cela ne se limite pas au petit monde du jeu vidéo), Tetris aura été cloné, imité, repris dans tous les sens. Mais revenons au jour d'aujourd'hui, sur notre machine du moment : la PlayStation. Il existe aujourd'hui plus de 100 versions de Tetris, et après toutes ces années, les créateurs sont enfin parvenus à se détacher suffisamment de Tetris pour proposer des principes vraiment différents. Ce style de jeu dispose en outre d'un avantage pour les éditeurs : il ne requiert que peu de technicité pour être efficace. Mais en contrepartie, tout est affaire de gameplay et de fun ! C'est un genre qui convient à tous, petits et grands, hardcore gamers et joueurs occasionnels, garçons et filles. Tiens, puisqu'on y est, il convient même très bien aux filles ! Seroient-elles plus enclines à la réflexion que nous autres mâles en perpétuelle quête de virilité aux travers des jeux d'action ou de courses effrénées ? Loin de moi l'idée de répondre à la question, mais si vous voulez initier votre copine aux joies vidéoludiques, un Puzzle Bobble ou un Kurushi est idéal. Quelques minutes pour expliquer le principe, une ou deux de plus pour les astuces permettant de bien jouer et hop, la voilà scotchée pour quelques heures !

Et le fin du fin, c'est de jouer à plusieurs. Ceux qui hurlent à l'anti-socialité provoquée par les jeux vidéo retourneront leur langue 7 fois dans leur bouche, les championnats de puzzle games ont souvent rapproché les gens comme aucune discussion ne l'a jamais fait ! Pas besoin d'être un pro de la manette comme pour un Tekken, tout le monde peut jouer et gagner.

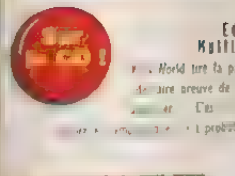
LE JEU DE RÉFLEXION

The best of

La liste d'aujourd'hui est loin d'être exhaustive, et pour cause : elle ne se veut pas exhaustive. Elle ne se veut pas exhaustive, elle se veut simplement d'inspiration et de leur style. Certains sont sur le CD de démos, alors



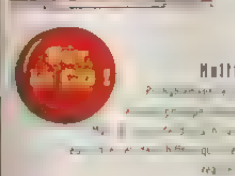
Kurushi
Éditeur : Sony C E
Multi-joueurs en simultané : non
Peut-être le plus proche de Tetris !
D'un petit personnage qui doit faire
des passes, le jeu offre en plus un
niveau pas très simple. Un d



Kula World
Éditeur : Game Design Sweden
Multi-joueurs en simultané : non
World tire la patte du plus simple d'entre tous. Pas besoin
d'être un expert de réflexion, mais de principe difficile à
comprendre. C'est un puzzle game dérivé, à essayer à
la fois pour voir si c'est le seul qui ne met pas la pression.



Bust a Move 3
Éditeur : Talio
Multi-joueurs en simultané : oui
Un jeu qui peut vous mettre le pied à l'étrier
pour la réflexion. C'est coloré, à ne pas confondre
avec les autres. Facile d'accès et à deux, c'est un jeu
qui peut vous faire passer un bon moment.



Devil Dice
Éditeur : Sony C E
Multi-joueurs en simultané : oui
Un jeu qui peut vous mettre le pied à l'étrier
pour la réflexion. C'est coloré, à ne pas confondre
avec les autres. Facile d'accès et à deux, c'est un jeu
qui peut vous faire passer un bon moment.



Tetris Plus
Éditeur : JVC/Virgin I E
Multi-joueurs en simultané : oui
La PlayStation ne pouvait pas se passer d'un jeu de réflexion.
Tetris Plus ne le connaît pas, mais il est un jeu de réflexion.
C'est un jeu de réflexion, à ne pas confondre avec les autres.
Facile d'accès et à deux, c'est un jeu qui peut vous faire passer un bon moment.

L'IMMACULÉE CONCEPTION

Trop souvent, on ne les voit pas venir, ces petits puzzle games. Trop souvent nous avons entendu des « bof, ou sais, moi, c'est pas mon truc », qui se sont transformés en fou rire de plusieurs heures. Le puzzle game est une institution ! C'est pourquoi nous vous proposons ce mois-ci de découvrir les titres qui ont le plus retenu notre attention, sur ce CD de démos estampillé « réflexion ». Leurs principes efficaces et accessibles vous feront peut-être découvrir, ou redécouvrir, un pan du jeu vidéo, source d'un plaisir insoupçonné ! Une façon pour nous de tenter de vous initier à ce genre. Peut-être vous découvrirez-vous une nouvelle passion ! Il ne vous restera plus qu'à vénérer Pajitnov, l'homme par qui tout est arrivé.



GAMME PLATINUM

UN SUCCÈS COLOSSAL

Dans le top des dix meilleures ventes quatre titres Platinum

Attention. Ne confondons pas les gammes Budget et Platinum. Prix identiques, mais objectifs diamétralement opposés. Ainsi, alors que dans le premier cas, il s'agit en fait pour les éditeurs de dévaler leur stock, la volonté de la gamme Platinum est, quant à elle, de rendre accessible à tous les meilleurs titres PlayStation. Des titres d'exception au prix d'un CD audio ? Une invitation au jeu qui ne se refuse pas !

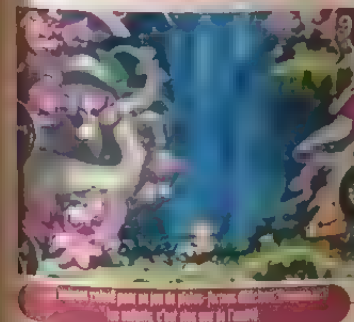
Linconvenement avec le...
...des
...des heures et des heures
...la PlayStation. Pourtant, affir-
...ge toujours plus longtemps il pu-
...de renouveler régulièrement sa logi-
...le plein de nouveaux jeux tou-
...nants. C'est alors que les preni-
...commencent à poindre. En effet, ve-
...passionné, les braquages de banq-
...ête votre fort... et pour acheter vo-
...l'argent. Alors comment faire, lorsque l'on goû-
...ter à un produit phare sans pour autant dépenser
l'intégralité de son épargne ? La solution a un nom :
Gamme Platinum ! Les meilleurs titres sont enfin à
la portée de toutes les bourses. Le jeu peut débiter

éditeurs adeptes du Platinum ne souffre d'aucun
equivoque : la PlayStation et ses produits doivent
être accessibles à tous ! Néanmoins, ne confondez
pas quantité et qualité. C'est sur ce principe que
gamme Platinum et ses jeux vendus à 149 francs
(soit près de 60 % de réduction !) ont vu le jour en
mars 1997 en France. Pour contrer l'arrivée de
Nintendo 64, clameront certains : pour s'ouvrir à un
plus large public, rétorqueront les autres. Quoi qu'il
en soit, avant d'intégrer cette gamme aux plus
attractifs, les conditions imposées par Sony se ré-
sumaient à une « simple » acceptation des dossiers.
Ensuite, il est nécessaire que le jeu en question
soit écoulé à plus de 500 000 exemplaires en Europe
(il y a peu, ce chiffre était de 250 000 pièces
vendues en Europe) mais aussi, que sa date de sortie
remonte à minimum un an ! Vous l'aurez compris,
seuls les excellents titres parviennent à franchir ces
mailles particulièrement fines de ce filet.

UN CLUB TRÈS PRIVÉ

L'expérience acquise par Sony, depuis de nom-
breuses années, dans divers domaines, lui a permis
de parfaitement appréhender les attentes des
joueurs. Ainsi, dès les balbutiements de la PlayStation,
l'élaboration d'une gamme de produits aux prix
« cassés » était déjà à l'ordre du jour. La volonté des

GAMME PLATINUM



UNE ACTION À DOUBLE TRANCHANT

Le succès de la gamme Platinum n'est plus à dé-
montrer et cela paraît tout à fait mérité. Néanmoins,
derrière ses allures de logithèque de rêve, cette gam-
me contient quelques inconvénients, voire certains
pièges à éviter. En effet, en avançant toujours les
titres à succès, ceux qui appartiennent à la catégorie
des « grands classiques », la gamme Platinum n'en-
courage pas vraiment les joueurs à prendre quelques
risques en optant pour des produits plus atypiques,
moins faciles d'accès peut-être, mais tout aussi excel-
lents. On pense tout de suite à un soft tel que Bust a
Groove qui, malgré les louanges unanimes de la cri-
tique, n'a pas rencontré la gloire, c'est le moins qu'on
puisse dire. Entre un Tomb Raider à 149 francs et
Bust a Groove à 349 francs, le choix est vite fait,
n'est-ce pas ? Il faut donc faire attention à ce que la
gamme Platinum n'enferme pas les joueurs dans un
classicisme dangereux pour l'évolution des jeux. Il
faut donc aussi savoir effectuer des choix finis au-
dacieux, afin de briser la spirale infernale des suites à
rallonge où l'innovation semble reléguée au rang de
dernier des soucis. De plus, il faudra vérifier que la
gamme Platinum n'étouffe pas trop les nouveautés.
Car s'il sort moins d'une dizaine de hits par an qui
trouveront automatiquement un public, plusieurs di-
zaines de bons titres, moins parfaits mais presque



Tomb Raider a introduit le 3D dans le monde du jeu vidéo d'une façon simple.

aussi divertissants que les chefs-d'œuvre, voient le
jour dans la même temps. Pris en tenaille entre les
anciennes gloires bradées et les tout derniers chefs-
d'œuvre à la mode, quel sera l'avenir de ces titres
dont le seul défaut n'est d'être que « corrects » ? Un
débat qui peut s'élargir à des domaines d'activités
autres que les jeux vidéo. Le monde du jeu se divise
rait-il en deux catégories : les hits d'actualité et les
jeux « bradés » (sans être péjoratif) ?

En attendant la sortie de Gran Turismo (pour le
mois de mai) et l'éventuelle parution de Final Fantasy VII
(uniquement si FFVIII voit le jour dans l'Hexagone)
tous les deux en Platinum, vous pourrez vous laisser
tentir par l'un des 50 titres déjà existants dans cette
catégorie. De quel compléter sa logithèque et partici-
per au succès étonnant de cette gamme de jeux à
petits prix.

Final Fantasy VII est le jeu de rôle le plus vendu de tous les temps.



Gran Turismo, le jeu de course le plus vendu de tous les temps.

La compil' de rêve

Titre	Éditeur	Genre	Année	Ventes (exemplaires)
Final Fantasy VII	Sony	RPG	1997	1 000 000
Gran Turismo	Sony	Course	1997	800 000
Tomb Raider	Core Design	Action	1996	700 000
Resident Evil	Capcom	Survie	1996	600 000
Crash Bandicoot	Naughty Dog	Plateforme	1996	500 000
Demolition Man	Warner Bros.	Action	1993	400 000
Demolition Man 2	Warner Bros.	Action	1994	300 000
Demolition Man 3	Warner Bros.	Action	1995	200 000
Demolition Man 4	Warner Bros.	Action	1996	100 000
Demolition Man 5	Warner Bros.	Action	1997	100 000
Demolition Man 6	Warner Bros.	Action	1998	100 000
Demolition Man 7	Warner Bros.	Action	1999	100 000
Demolition Man 8	Warner Bros.	Action	2000	100 000
Demolition Man 9	Warner Bros.	Action	2001	100 000
Demolition Man 10	Warner Bros.	Action	2002	100 000
Demolition Man 11	Warner Bros.	Action	2003	100 000
Demolition Man 12	Warner Bros.	Action	2004	100 000
Demolition Man 13	Warner Bros.	Action	2005	100 000
Demolition Man 14	Warner Bros.	Action	2006	100 000
Demolition Man 15	Warner Bros.	Action	2007	100 000
Demolition Man 16	Warner Bros.	Action	2008	100 000
Demolition Man 17	Warner Bros.	Action	2009	100 000
Demolition Man 18	Warner Bros.	Action	2010	100 000
Demolition Man 19	Warner Bros.	Action	2011	100 000
Demolition Man 20	Warner Bros.	Action	2012	100 000
Demolition Man 21	Warner Bros.	Action	2013	100 000
Demolition Man 22	Warner Bros.	Action	2014	100 000
Demolition Man 23	Warner Bros.	Action	2015	100 000
Demolition Man 24	Warner Bros.	Action	2016	100 000
Demolition Man 25	Warner Bros.	Action	2017	100 000
Demolition Man 26	Warner Bros.	Action	2018	100 000
Demolition Man 27	Warner Bros.	Action	2019	100 000
Demolition Man 28	Warner Bros.	Action	2020	100 000
Demolition Man 29	Warner Bros.	Action	2021	100 000
Demolition Man 30	Warner Bros.	Action	2022	100 000

ORIGINALE
Par Dave Martinyuk

TENCHU SHINOBI-GAISEN

LE RETOUR TRIOMPHANT DU NINJA

(Éditeur : Sony Music - Disponible : jamais)

Tenchu aura été salué comme l'un des titres le plus attendus de l'année 98. Au Japon, sa suite est déjà en cours de développement, une suite que nous

Tenchu est un jeu d'ambiance, connu un succès important un peu partout dans le monde. Pour mémoire, rappelons que vous avez joué à un jeu de ce genre en 1997, avec Tenchu. La version originale japonaise, sortie en août, est une licence pour sortir le jeu aux États-Unis. Le type que nous avons eu droit à deux mois plus tard. En plus de cela, l'intelligence artificielle a été quelque peu corrigée (les ennemis peuvent maintenant voir lorsque vous êtes au-dessus d'eux, par exemple) et la disposition des gardes, sur chaque niveau, est devenue aléatoire, afin d'éviter d'avoir l'impression de faire toujours la même chose.

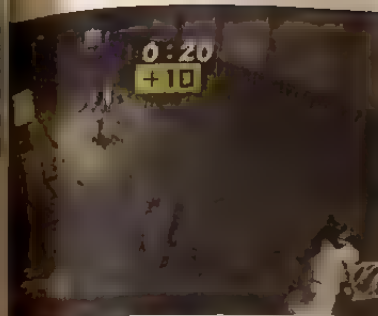
Rien qu'avec cette version améliorée, une nouvelle sortie du jeu au pays du Soleil Levant aurait pu

se justifier. Les Japonais se sentent sans doute un peu lésés, quand le reste du monde profite de jeux plus aboutis que ceux auxquels ils se sont essayés (rappelez-vous de Final Fantasy VII, ressorti au Japon parce que la version européenne proposait des ennemis supplémentaires). Mais loin de se contenter de cela, Sony a mis la main à la pâte et propose désormais, dans ce Tenchu Shinobi-Gaisen, en plus d'une version totalement remaniée, une option inédite : l'éditeur de niveaux. Et ça, croyez-moi, ça change tout.

PERSEVERANCE =

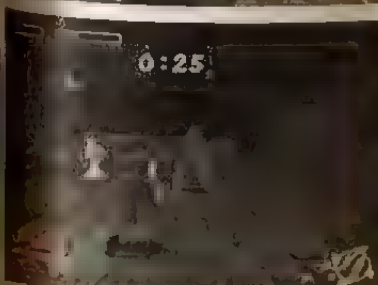
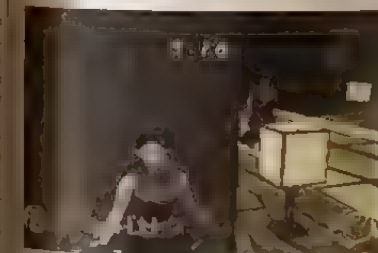
RECOMPENSE

Le principe de l'éditeur de niveaux de Tenchu est le suivant : terminez une mission, et vous pouvez utiliser l'éditeur avec les éléments du décor de cette mission. C'est simple. L'éditeur a ses limites, mais il possède également un potentiel énorme. Du côté des limites, signalons que vous êtes obligés de créer des niveaux de 64 cases sur 64. Impossible d'en faire de plus grands. Un niveau sauvegardé occupe un bloc de Memory Card et peut être renvoyé à l'infini. De plus, il ne faut pas vous attendre à pouvoir manipuler la totalité des éléments du décor d'un niveau, ici, pas de maisons, de bateaux et dans l'absolu, pas d'éléments manipulables de grande taille. Tous les décors sont en intérieur et il faut surtout savoir jouer avec les blocs, les escaliers, les décorations, les chaises-trappes, etc. Il y a en gros



une vingtaine d'éléments disponibles par décor. Récapitulons : 1 niveau entraînement + 10 missions + 1 niveau bonus (quand vous terminez le jeu, un décor « futuriste » spécial apparaît dans l'éditeur). Cela nous fait un total de plus de 200 éléments de décor manipulables. Tout de même. Et je n'ai peut-être pas encore tout vu.

Avec le décor, il est également important de parler des personnages qui vont y évoluer, évidemment. En plus de vous, différents types d'ennemis peuvent être placés sur votre niveau. Ce sont, bien sûr, à chaque fois, les personnages que vous avez rencontrés lorsque vous avez terminé le niveau en « pour de vrai », en mission normale (boss inclus). Vous ne pouvez pas placer plus de huit personnages. Cette limite a été imposée sans doute pour éviter les abus (« Oh, tu n'arrives pas à traverser le couloir dans lequel j'ai placé 47 gardes ? Comme c'est bizarre... »), mais elle reste quelque peu frustrante. Vous pouvez non seulement décider de la position des ennemis sur le niveau, mais vous avez aussi la possibilité de leur assigner des tours de garde



TENCHU : SHINOBI-GAISEN

selon un parcours pré-défini. Tout cela est très précis. Enfin, signalons qu'une mission peut avoir différents objectifs : tuer tout le monde, attendre le repaire de quelqu'un, escorter la princesse Kiku, assassiner discrètement ou bien encore récupérer un objet. Tout cela cumulé, on se rend compte que l'éditeur de niveaux de ce nouveau Tenchu est réellement performant.

DONNÉE DE VIE INFINITÉ

Ces deux pages ne sont pas une publicité gratuite pour Tenchu. Cette nouvelle version ne verra jamais le jour en France. Après avoir contacté Activision, nous en avons désormais la confirmation. Cet article est en fait un appel lancé aux développeurs pour qu'ils incluent, dans leurs futures productions, des éditeurs de cette qualité et en fassent profiter les joueurs perfectionnistes que nous sommes. Rendez-vous compte qu'avec ce Tenchu, il est possible de sauvegarder ses niveaux sur Memory Card et de les échanger entre amis. Vous créez un niveau et vous regardez comment les autres y évoluent. C'est un plaisir rare et extrêmement profond. La possibilité de remanier ses créations à l'infini procure une grande liberté, et la simplicité d'utilisation autorise des modifications rapides qu'on peut immédiatement essayer. Il faut compter au moins une heure pour créer un niveau. Ce n'est pas excessif. Les plus pointilleux pourront y passer la journée entière si ça leur chante.

En France, certains jeux proposent des éditeurs de niveaux – ou, en l'occurrence, de circuits – plus ou moins évolués : Rally Cross 2, International Rally Championship, Moto Racer 2... Ce sont bizarrement à chaque fois des simulations de courses, la création d'un circuit se révélant sans doute plus aisée que celle d'un niveau pour d'autres genres de jeux. Au Japon, on trouve même, certes de façon discrète, des « RPG ou shoot them up maker », histoire de créer soi-même son jeu de rôles ou de tir. Il faut croire que, là-bas, on s'intéresse davantage au côté créatif des choses. Tout ça pour dire qu'il serait de bon ton de faire de nous des joueurs quelque peu acteurs et plus seulement spectateurs. Messieurs les éditeurs, la balle est dans votre camp.



DINO CRISIS

JURASSIC RESIDENT EVIL

Éditeur : Capcom - Disponible fin 99

Resident Evil et Metal Gear appartiennent à un genre, en Europe, connaît un succès croissant. Cette fois, il ne s'agit pas de chasser le zombi, mais le dinosaure. Un Resident Evil préhistorique.

Alors que la série Resident Evil s'inscrit encore profondément dans le genre du survival-horror, Capcom prévoit pour l'année 2000 un nouveau titre très différent de son genre. Ce sera Dino Crisis. Ce n'est pas le prochain jeu n'est pas un Resident Evil, mais bel et bien un titre inédit. Cette fois-ci, les dinosaures sont au centre et surexploités zombies. Des zombies qui ne pas faire d'emblée le jeu de Resident Evil. Dino Crisis et le film Jurassic Park ont en commun d'être produits par les studios Capcom.

LE MYSTÈRE S'ÉPAISSIT

Développé sous la responsabilité du chef de projet Shinji Mikami (à qui l'on doit Resident Evil), Dino Crisis vous met dans la peau d'une jeune femme issue des forces spéciales et qui répond au nom de Regina (comme les pizzas ?). L'action se déroule dans un futur proche, sur l'île d'Ibiza pour être plus précis. Le professeur Kirk, génie de son temps, travaille à l'élaboration d'une nouvelle forme d'énergie non polluante, afin de débarrasser la Terre de tous les déchets radioactifs. Le gouvernement voulant s'approprier les travaux de l'éminent scientifique, met sur pied une équipe d'intervention pour capturer Kirk. Regina fait donc partie de l'expédition et doit enquêter sur le lien qui existe entre la subite réapparition des dinosaures et les recherches de l'énigmatique savant. En tout cas, il est certain que le scénario nous réservera de nombreuses surprises ainsi que de nombreuses frayeurs.

L'ULTIME PRÉDATEUR

Quoi de plus crispant pour les nerfs que de se mouvoir dans de sombres couloirs à l'affût de ses potentiels prédateurs. Car, contrairement aux morts vivants de Resident, les reptiles géants de Dino Crisis s'avèrent rapides, intelligents et coordonnés dans leurs attaques. Ainsi, les programmeurs de Capcom prévoient d'inclure, dans l'Intelligence Artificielle des protagonistes, plusieurs réactions offensives. Les Raptors pourront par exemple vous désarmer d'un coup de griffes ou utiliser des cadavres comme moyens de défense, alors que les gigantesques T-Rex, moins fins dans leur approche, auront plutôt tendance à saccager tout ce qui les entoure ! En ce qui concerne votre armement, il est des plus conventionnels puisqu'on retrouve le désormais classique fusil à pompe ainsi que l'incontournable bazooka, qui fait

radicalement le ménage par le vide. Par contre, le jeu promet un nouveau système de récupération du niveau de vie, avec notamment la capacité de configurer de différentes façons vos objets, pour plus ou moins regagner de l'endurance. Et Dieu sait que vous en aurez besoin face au plus vieil ennemi de l'homme.

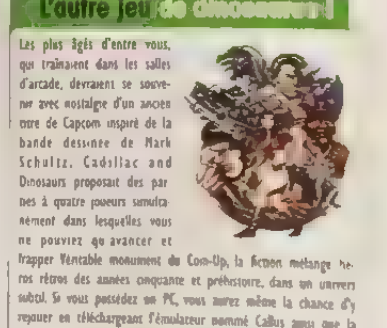
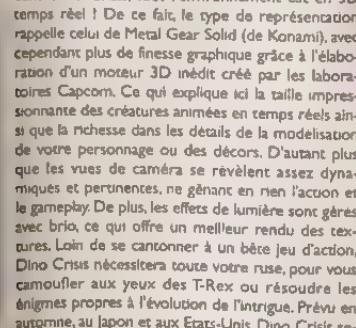
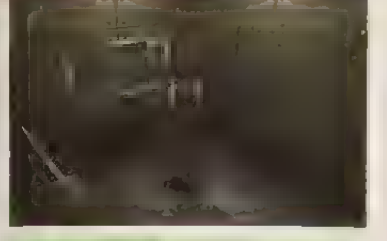
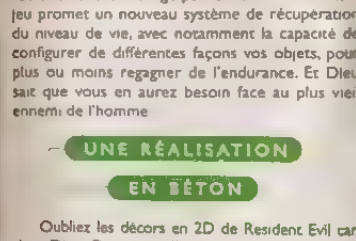
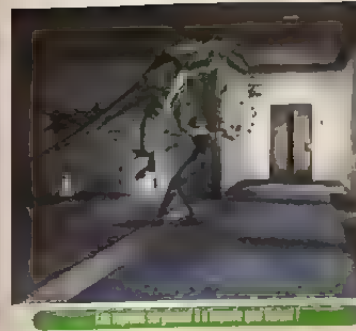
UNE RÉALISATION

EN BÉTON

Oubliez les décors en 2D de Resident Evil car, dans Dino Crisis, tout l'environnement est en 3D temps réel ! De ce fait, le type de représentation rappelle celui de Metal Gear Solid (de Konami), avec cependant plus de finesse graphique grâce à l'élaboration d'un moteur 3D inédit créé par les laboratoires Capcom. Ce qui explique ici la taille impressionnante des créatures animées en temps réels ainsi que la richesse dans les détails de la modélisation de votre personnage ou des décors. D'autant plus que les vues de caméra se révèlent assez dynamiques et pertinentes, ne gênant en rien l'action et le gameplay. De plus, les effets de lumière sont gérés avec brio, ce qui offre un meilleur rendu des textures. Loin de se cantonner à un bête jeu d'action, Dino Crisis nécessitera toute votre ruse, pour vous camoufler aux yeux des T-Rex ou résoudre les énigmes propres à l'évolution de l'intrigue. Prévu en automne, au Japon et aux États-Unis, Dino Crisis sera donc le titre le plus ambitieux du moment à surveiller de très près.

L'autre jeu de dinosaures !

Les plus âgés d'entre vous, qui trainaient dans les salles d'arcade, devraient se souvenir avec nostalgie d'un ancien titre de Capcom inspiré de la bande dessinée de Mark Schultz, Cadillac and Dinosaurs proposant des parties à quatre joueurs simultanément dans lesquelles vous ne pouviez qu'avancer et frapper. Véritable monument du Com-Up, la fiction mélange nos rétros des années cinquante et préhistoire, dans un univers subtil. Si vous possédez un PC, vous aurez même la chance d'y jouer en téléchargeant l'émulateur nommé Calus ainsi que la ROM correspondante. Pour cela, l'adresse Internet de circonstance : <http://www.calus.com>



LA PÊCHE ET LA DANSE PEUVENT-ELLES
ÊTRE CONSIDÉRÉES COMME DES
ACTIVITÉS SPORTIVES ? EN TOUT CAS
CES DEUX PRATIQUES
OU ON NE PENSAIT JAMAIS VOIR
DÉBARQUER SUR CONSOLE, ARRIVENT
CE MOIS CI SUR PLAYSTATION !
ON VOUS L'AVAIT PROMIS.
VOUS N'AVEZ PAS FINI D'ÊTRE ÉTONNÉ.

PECHE ET DANSE, UN DUO ARCADE SUR PLAY



FISHERMAN'S BAIT

La pêche c'est ma passion, les poissons me font rêver. Alors que certains perdent leur temps à jongler avec des boules de papier, moi je ne bouge pas d'un millimètre, je me tienne jusqu'à l'os sous la pluie en attendant qu'une prise daigne se présenter. Pêcheur et fier de l'être. Alors comment ne pas me montrer reconnaissant envers Konami, qui vient enfin d'adapter sur PlayStation une simulation de pêche digne de la version arcade. Et moi qui me pose des questions sur l'utilité du Dual Shock, le frein frétille au bout de ma canne virtuelle, on s'y croirait ! En ce qui concerne les environnements graphiques, messieurs les programmeurs nous ont comblé. Imaginez un peu, quatre lieux réunis dans un si petit disque alors que d'habitude je dois parcourir des kilomètres avec une vieille Citroën, si après on ne parle pas d'écologie ! Et puis, c'est du photo-réalisme avec de bien belles couleurs et plein de détails comme dans la vraie vie. Byzance vous dit-je ! Et puis, lorsque j'ai découvert que l'on pouvait s'adonner à mon sport préféré à deux joueurs en simultané, je n'ai pas pu résister. Allez, c'est décidé, j'achète ma licence, je raccroche ma canne et j'achète une PlayStation. Le seul problème est que je ne sais toujours pas comment je vais finir par attraper mes poissons virtuels. Il faut faire des choix dans la vie.

DANCE DANCE REVOLUTION

Au Japon, les effets de mode se propagent vite qu'ailleurs. Alors que l'hip-hop a été très promue, on voit maintenant encore avec leurs tamagotchis, rester de la population vient d'être saisie par un nouveau syndrome : la danse virtuelle ! mon, meurtre, body, en the beat. Heulou, mens-neut. Allez dans la suite logique. Parodie, puis du compositeur Busta a Groove vient d'être adapté en arcade au passage, nani est en passe de devenir l'empereur de la danse grâce à sa série de boîtes musicales dérivantes que diversifient. Ce mois-ci j'achète donc une PlayStation 2 et Dance Dance Revolution doit être adoptée. PlayStation a récemment vu le jour. Que les nightclubs osez rejouissent ! Je pourrais retrouver la table, l'aise de l'originalité de la version arcade ! Et tout de suite, à l'extérieur dans l'assemblée... à quel point bien servir un tapis dans un jeu de danse. N'oubliez-vous vos ancestrales danses de marées. Vous sautillez de case en case, n'est-ce pas ? Eh bien ici c'est la même chose, sauf que chaque case représente une direction qu'on retrouve affichée à l'écran. Le reste repose sur une bonne synchronisation multi-pied et une notion du rythme innée. Ça va chauffer dans les chaumières !



Les premières
125
équipées d'une
marche
arrière...

YAMAHA

ING
Par Gregory Staliger

INTERDIT aux T de 18 ANS

LES SCHTROUMPFS

P COMME PEYO, S COMME PLAYSTATION

Si vous ne connaissez pas les extra-terrestres exotiques, les gnomes bleus créés par Peyo, dans ce titre de jeu vidéo, il n'a pas un principe de moins le mérite de proposer pour la première fois un jeu dans le monde des gnomes maisons et de la salseou.

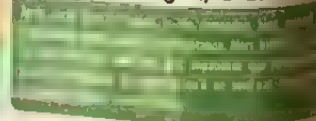
SIMPLE MAIS

Quel Schtroumpf sera le héros du jeu ? Un choix difficile qui s'est finalement porté sur le Schtroumpf Farou. Notre héros bleu pourra alors aller faire la coupe pour se débarrasser des ennemis et se servir, bien entendu, de ses fameux caducès surprises pour découvrir les passages secrets. Et il aura bien besoin de ces talents, puisqu'il devra retrouver non seulement les pages d'un grimoire de Gargamel, mais aussi ses 99 compagnons. Car Gargamel s'est servi du livre pour réaliser une potion qui a eu pour effet,



au grand dam des Schtroumpfs, de libérer toutes les mauvaises pensées. Désireux de réunir les pages du grimoire, il a donc capturé tous les petits gnomes bleus, à l'exception du Schtroumpf Farou. Quel environnement différent ont été réalisés : forêts, forêts, montagnes et châteaux, pour une vingtaine de niveaux, et différentes phases permettront de varier un peu le gameplay. Si la majeure partie du jeu est vue de profil, à la manière de Klonox, d'autres passages sont à la Crash Bandicoot, avec même des scènes où notre Schtroumpf chevauchera des animaux ou courra le plus vite possible pour échapper à une énorme pierre roulotte. Un jeu fidèle à la bande dessinée, qui ravira sans aucun doute les jeunes joueurs.

L'avis de Morgan, 9 ans



SATISFAIT OU REMBOURSÉ

DU 15 MARS AU 15 JUIN*



TDR 125

29990F**



XU Virago 125

21990F**



Majesty 125

22990F**



TW 125

18990F**

--- VOUS ALLEZ POUVOIR FAIRE MARCHE ARRIERE EN ADOPTANT LE SATISFAIT OU REMBOURSE SUR L'ENSEMBLE DE LA GAMME 125. L'ONDISIBLE AVEC LE PERMIS AUTO---

Mobil

YAMAHA

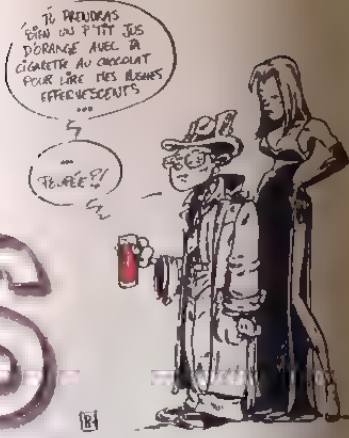
N°1 DU MARCHÉ EN FRANCE

PLANETE RUSHES

Quelle effervescence ! Vous en conviendrez, il paraît bien difficile de garder son sang-froid alors que Sony dévoile officiellement les caractéristiques de sa console « nouvelle génération ». Mais bon, allez, faites un effort, buvez un grand verre de jus d'orange et venez vous ruiner les yeux sur ces deux pages de news écrites en tout pitipiti. Vous tenez encore le coup ? Bon alors que ceux qui disposent d'une connexion Internet se ruent sur les vidéos que nous vous conseillons ce mois-ci. Après cela, il vous restera moins d'un mois pour reprendre votre souffle, en attendant de prochaines révélations !

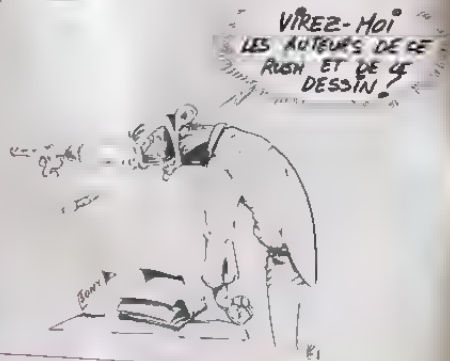
Square et Konami, les maîtres du jeu

« Producteur de bons titres et vous serez récompensé au centuple ! » Le moins qu'on puisse dire, c'est que Square et Konami ont parfaitement maîtrisé et mis en pratique cette citation, celle de la Bible du Consolateur. Alors, tandis que Square est en passe de pulvériser ses records de ventes, grâce à Final Fantasy VIII (déjà 3 270 000 exemplaires écoulés au Japon, depuis le 11 février), les pesos gars de chez Konami enregistrent quant à eux, un retour au-delà des espérances les plus folles pour l'année 98. Laissons parler les chiffres : « 25 % », font-ils ? Ah, oui, oui, pardonnez-moi, il s'agit de l'augmentation du chiffre d'affaires de Konami qui s'élève à 89 %. Des explications à cela ? En deux, rien de bien compliqué si on considère l'engouement incroyable rencontré par 2 jeux : Darius, une bombe en arcade par le succès américain de Metal Gear Solid et la bonne vente de 155 000 copies par l'effet « Coupure du Monde », le 21 de mai, réalisée par la console sur Game Boy (plus d'13 millions de cartouches vendues). La vente attendue de Super Smash Bros. 2 la parodie du premier simulateur de pugilat à réduction de développement de l'ère Tech me fait me faire à l'Apprenti-magicien à l'ère Tech. Enfin bon, j'avoue que j'en rajoute un peu là, mais il fallait bien compenser l'ampleur du succès.

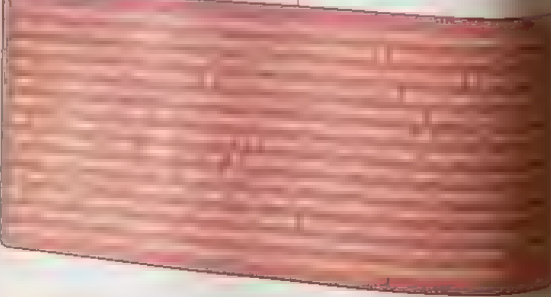


Profil bas Sony

Sony, c'est un peu le James Tupper, une firme à deux visages. Tandis que nous apprécions tous le Sony qui dévoile ses nouvelles consoles, la « world company » semble tout de suite bien moins sympathique. Avec, malgré les brevets, pas le géant de l'électronique, la course à la croissance qui de d'un côté de fer la polémique de développement de la firme. Pour être clair, net et concis : Sony veut augmenter ses parts de marché et pour ce faire, elle a décidé d'une suppression de près de 17 000 emplois (en fait, des parts en moins). Ce qui représente tout de même 10 % du total de la masse salariale. En outre, l'intégralité des centres de développement du groupe seront affectés par cette réduction drastique des effectifs, ce qui a déjà entraîné la fermeture de plusieurs usines dans le monde. Le plus cynique, dans cette mésaventure économique, est sans conteste le fait que les investisseurs qui ont accueilli la nouvelle avec enthousiasme, dans la foulée de la sortie de la console, se voient maintenant obligés de vendre leurs actions à perte. Dans la foulée de ces deux PlayStation, le groupe va devoir fabriquer toutes les PlayStation 2, programmer tous les jeux, produire et réaliser toutes les vidéos de la marque, etc. C'est ce qu'on appelle partager les fruits de la croissance en langage capitaliste. Belle...



Le Futuroscope s'investit



Le coin du Net

PlayStation 2

<http://www.best-games.com/ps2/ps2211000>

Final Fantasy VIII

www.rpgamer.com/games/ps2/ff8/ff8.htm

No Crisis

ps2.un.com/news/7287.html

Joul Reaver

www.ridogames.com/ps2/ps2/joulreaver/

Jim Jammer Lommy

www.ridogames.com/ps2/ps2/jimjammerlommy/

La PlayStation 2 ou PC multimédia ?

Les producteurs d'Hollywood manqueraient-ils cruellement d'imagination ? Après la mode des remakes, des reprises sur grands écrans des séries TV dites « cultes », voici venu le temps des adaptations cinéma de jeux vidéo ! En attendant avec une impatience toute relative la version Paramount des aventures de Miss Lara Croft, sans oublier le film Resident Evil, de nouveaux projets viennent d'être dévoilés. Tout d'abord, Wing Commander (voir rubrique Internet). Ensuite, il semblerait que le scénario du film Duke Mukem dirigé par Lawrence Kasanoff - déjà responsable du pitoyable Mortal Kombat - vienne d'être achevé et que le tournage débute dans 6 mois. Qu'ils ne se sentent pas obligés surtout. N'oublions pas non plus le promoteur Mortal Kombat 3 distribué par New Line/Threshold Entertainment (vous n'avez qu'à vous en rendre compte) ainsi que le probable extraordinaire Doom des studios Tristar Pictures. On risque encore de bien rire dans les salles de ciné.



Du jeu au cinéma, il n'y a qu'un pas ?

Les producteurs d'Hollywood manqueraient-ils cruellement d'imagination ? Après la mode des remakes, des reprises sur grands écrans des séries TV dites « cultes », voici venu le temps des adaptations cinéma de jeux vidéo ! En attendant avec une impatience toute relative la version Paramount des aventures de Miss Lara Croft, sans oublier le film Resident Evil, de nouveaux projets viennent d'être dévoilés. Tout d'abord, Wing Commander (voir rubrique Internet). Ensuite, il semblerait que le scénario du film Duke Mukem dirigé par Lawrence Kasanoff - déjà responsable du pitoyable Mortal Kombat - vienne d'être achevé et que le tournage débute dans 6 mois. Qu'ils ne se sentent pas obligés surtout. N'oublions pas non plus le promoteur Mortal Kombat 3 distribué par New Line/Threshold Entertainment (vous n'avez qu'à vous en rendre compte) ainsi que le probable extraordinaire Doom des studios Tristar Pictures. On risque encore de bien rire dans les salles de ciné.

CRASH dans le sac

Gare à la chute ! Voilà ce que devra apprendre la société de salles d'arcade, la Fête dans les Images, nouvellement ouverte en partenariat avec Sega et parrainée par Alain Probst (décodement en direct au point mort ces derniers temps). En effet, à cause d'une bouillonnante d'expansion, la société a dû déposer son bilan dans l'urgence. Pourtant, à l'origine, l'entreprise partait sur de bonnes bases, avec des perspectives de rentabilité alléchantes, une introduction en bourse convaincante en mars 1997, et puis... et puis la catastrophe. En 98, la société aurait perdu pas moins de 80 millions et, en ce début d'année, la décision fut prise de baisser le rideau. Se pose alors la question du développement des salles d'arcade en France. L'ordre proviendrait-il du désintérêt, en France, pour cette forme de divertissement ou de la gestion catastrophique de l'entreprise ? La seconde hypothèse paraissant, au regard du dossier, la plus probable, on peut espérer que Namco, qui s'est déjà lancée sur le cratère à Marseille et à Londres (entre autres), décide de reprendre en main une partie des 25 salles ouvertes par la Fête dans les Images. Sinon... il ne vous restera plus qu'à vous excuser, afin de pouvoir épouser votre stock de jetons. Un conseil : dépêchez-vous !



Les incontournables

Ce mois-ci, rien de nouveau. Eh oui, comme le mois dernier me direz-vous ! Cependant, cette longue attente nous laisse présager du meilleur, et ce, pour très bientôt, alors patience ! Pour l'instant, peut-être que ces temps de vache maigre peuvent vous permettre de compléter votre ludothèque avec les hits sortis dernièrement, alors plongez-vous dans nos Incontournables et faites les bons choix !

Les plus attendus



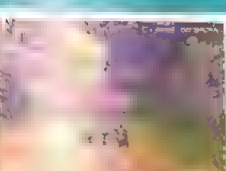
Gran Turismo

Editeur : Sony C E



Colin McRae Rally

Editeur : Codemasters



Cage

Editeur : Pegasus



Editeur : Sony C E



Tekken 3

Editeur : Namco



Soul Blade

Editeur : Namco



Streets of Rage 3

Editeur : Capcom



Bloody Roar 2

Editeur : Nintendo



FIFA 99

Editeur : EA Sports



Star Trek: Voyager

Editeur : Sony C E



NBA 99

Editeur : EA Sports



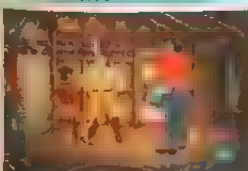
Editeur : Codemasters

LES INCONTOURNABLES



Final Fantasy VII

Editeur : SquareSoft



Les Boucliers de Quetzalcoatl

Editeur : Sony C E



Wild Arms

Editeur : Sony C E



Editeur : Sony C E



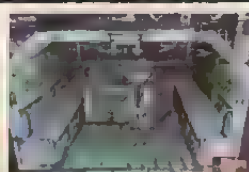
MediEvil

Editeur : Sony C E



L'Exode d'Abe

Editeur : GT Interactive



Metal Gear Solid

Editeur : Namco



Silent Hill

Editeur : Namco



Colony Wars Vengeance

Editeur : Pegasus



Duke Nukem 3D

Editeur : GT Interactive



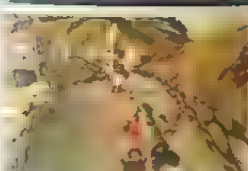
Exhumed

Editeur : Take 2 Interactive



R-Pollux 2

Editeur : Pegasus



Crash Bandicoot 3

Editeur : Sony C E



Spyro le Dragon

Editeur : Sony C E



1001 Pattes

Editeur : Disney Interactive



Croc 2

Editeur : Electronic Arts



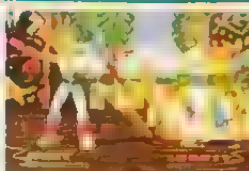
Devil Dice

Editeur : Sony C E



Music

Editeur : Codemasters



Bust a Groove

Editeur : Enix



Editeur : Sony C E

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1-50818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom N° client Address	Prénoms et date client très précis
		Carte Postal	Date
		Age	Téléphone
		Signature	
		Je joue sur	
		→ SUPER NINTENDO	→ PLAYSTATION
		→ MEGADRYE	→ SATURN
		→ 3 DO	→ NINTENDO 64

En bas du bon et 35 F. joints à retourner OFFICIELLEMENT au fournisseur.

TOTAL À PAYER

CELLE CI SE PAIE en espèces ou par chèque bancaire

Mode de paiement :

- [] Chèque postal
- [] Chèque bancaire
- [] Contre Remboursement + 35 Frs
- [] Mandat Cash
- [] Carte Bancaire N° [] [] [] []
- [] Carte Bancaire N° [] [] [] []

Les chèques doivent être datés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVRÉES PAR COLISSIMO

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVRÉES EN 48 HEURES DE DÉLAI

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVRÉES EN 48 HEURES DE DÉLAI





Mission impossible

MISSION
IMPOSSIBLE
DE
RECONSTRUCTION

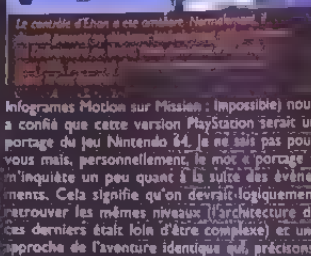
SORTI IL Y A ENVIRON SIX MOIS, SUR UNE MACHINE
CONCURRENTE, MISSION : IMPOSSIBLE N'AVAIT PAS
FRANCHEMENT CONVAINCU LA CRITIQUE. PROPRIÉTAIRE
DE LA BRECHE OUVERTE PAR METAL GEAR SOLID,
INFOGRAMMES SE RISQUE MALGRÉ TOUT À UNE
ADAPTATION SUR PLAYSTATION. OSONS !



MISSION : IMPOSSIBLE

INFOGRAMMES SEPTEMBRE 99

MA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES

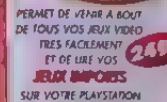


Au chapitre des améliorations donc, on me propose, entre autres, des dialogues dans (accusé au double lit), des cinématiques en 3D bump map pour une mise en scène plus dynamique, la meilleure qualité graphique avec des décors beaucoup plus fouillés et des commandes optimisées pour le contrôle d'Ethan alias Tom Cruise. La tâche scénaristique, quant à elle, est restée la même. Vous reprenez le rôle d'Ethan, un agent de l'IMF impliqué dans le meurtre de plusieurs agents alliés. Afin de prouver votre innocence, vous allez devoir accomplir une vingtaine de missions à haut risque : infiltration, sabotage, vol de dossiers top-secrets, évader, etc. Pour arriver à ses fins, le joueur pourra compter sur le soutien des autres membres de l'IMF et bien sûr utiliser de nombreux gadgets, comme le fameux cheviung-mug explosif, ou encore le « face-mask » qui permet d'usurper l'identité d'une personne, et non, Mission : Impossible proposera 3 modes de jeu différents : de l'action, de l'arcade et de l'aventure. Pour le moment, comme aucune version jouable nous a été envoyée, on préfère rester sur nos gardes. Ah, au fait, cette page va s'auto-détruire dans quelques secondes. Vite ! Jetez le magazine.

Baptiste, d'origine
Birges, Ségued, Masson
impossible fait probé sur
l'indus Desu. Star F&K et
Lore, L'avi, avec Gédé
dans proven de Bruce Giblin
en de et au d'indus. En
avec CBS. Au départ, le
rpt est prévu pour une
semaine de 30 minutes
mais CBS mise plus sur
une formule unique d'au
teur, sons L'op et crime, et de
demande d' que le script
soit renforcé. La produc
tion finale est le 17
septembre 1966 le programme
se diffuse sur CBS la plus
importante 7 stations. A la
fin de la troupe, 183
se acteurs, Miss, L'indus,
et Bartol. Au d'indus
de l'actrice, L'indus
Spora = N et qui sur



PLASMA METABOLITES IN MGA



PERMET DE VENIR A BOUT
DE TOUTS VOS JEUX VIDEO
TRES FACILEMENT
ET DE LIRE VOS
JEUX IMPORTES
SUR VOTRE PLAYSTATION



A close-up of a handheld electronic device, possibly a PDA or early smartphone, showing a game interface. The screen displays a score of 169 in a large, stylized font. The device has a small screen and a few buttons visible.



CONNECTION
AUDIO

EAU

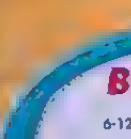

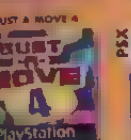
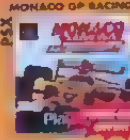
DE STOCKER JUSQU'À



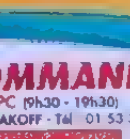
NOUVEAU !



120
MPRESSEUR
RTS MEMOIRE



13 GAMES



ON DE C
SCORE-GAMES
Avouée - 92240

SCORE-GAMES VPC (19h30 - 19h30)
6-12, rue Avouée - 92240 MALAKOFF - Tél 01 53 320 32

ENTRETIEN AVEC GUILLAUME ROSIER CHIEF DE PRODUIT SUR M.I.

VOUS VOUS aïez, en vous promenant ou en regardant les lieux d'une mission. Notre titre est plus orienté aventure, il faut désigner, réfléchir, avant de tirer. Y a-t-il plus de références à la série qu'au film ?

En développant le jeu, nous avons souhaité qu'il reste avant tout fidèle à l'esprit Mission Impossible, c'est-à-dire à l'esprit d'équipe, à l'utilisation de nombreux indices et à la réflexion dans chaque situation. C'est cet esprit qui nous a guidés à la fois. Nous nous sommes inspirés également du film de Brian De Palma. Certains moments reprennent des scènes du film, comme dans la scène de l'attaque du pont du TGV ou l'attaque du bâtiment de la CIA, notamment à la fin.

Actuellement, les jeux sont de plus en plus courts, à moins d'estimer le temps de jeu. Un joueur moyen devrait voir à quel point les missions durent 35 à 40 heures de jeu.

Comme Metal Gear Solid, le jeu sera-t-il multi-joueurs ?

Bien évidemment, le jeu sera entièrement traduit. Ça fait partie des points qui garantissent la qualité d'un jeu et, si nous voulons atteindre l'objectif des 1,5 million d'unités, il faut respecter les attentes des joueurs.

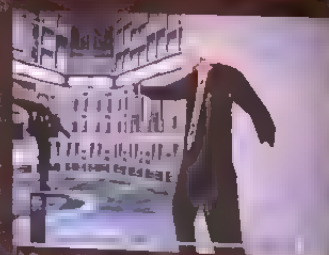
Un mode multi-joueurs pour cette version PlayStation ?

Nous n'avons pas souhaité réaliser une phase multi-joueurs où le seul objectif était de tuer. Pour vraiment coller à l'esprit Mission Impossible, il aurait fallu mettre au point un mode multi-joueurs en collaboration. Probablement pour la suite.

Ça signifie qu'une version PlayStation 2 est en cours de développement ?

Nous travaillons sur une suite, mais en dire plus pour le moment.

Certaines missions reprennent des scènes fortes du film.



Relever la CIA, plus facile à dire qu'à faire.



RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.



NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS : PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUES
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Addas Power Soc.	79 F	Alerte Rouge	129 F	Formula One 98	169 F
Tekken	79 F	Colony Wars	129 F	Final Fantasy 7	169 F
Addas P. Soc. 97	99 F	Croc	129 F	Jeremy McGrath	169 F
Alien Trilogy	99 F	Duke Nukem	129 F	ODT	169 F
Boutchiers de Quet.	99 F	Formula One 97	129 F	Worms	169 F
Com & Conquer	99 F	Hercule	129 F	WLS'98	169 F
Doom	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Allundra	199 F
Fade to Black	99 F	Oddworld	129 F	Buster Move 3D	199 F
ISS Pro	99 F	Soul Blade	129 F	Coupe du Monde 98	199 F
Legacy of Kain	99 F	Tomb Raider 2	129 F	Dead or Alive	199 F
Need for Speed 2	99 F	Wipe Out 2097	129 F	Men in Black	199 F
Road Rash	99 F	Cité en Enf. Perdus	149 F	Monopoly	199 F
Rapid Racer	99 F	Cool Boarders	149 F	Need for Speed 3	199 F
Soviet Strike	99 F	FIFA En route..	149 F	Risk	199 F
Syndicate Wars	99 F	Fighting Force	149 F	Sim City 2000	199 F
Tekken 2	99 F	Nuclear Strike	149 F	Theme Hospital	199 F
Crash Bandicoot	119 F	Rallye Champ.	149 F	Ace Combat 2	219 F
Die Hard Trilogy	119 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	Heart of Dark.	219 F
G-Police	119 F	Warkraft 2	149 F	Resident Evil 2	219 F
MicroMachine V3	119 F	Addas Power 98	169 F	Gran Turismo	229 F
Pandemonium	119 F	Colony Wars 2	169 F	La Se Élement	249 F
Rayman	119 F	Crash Band.	169 F	Lucky Luke	249 F
Resident Evil	119 F	Deathtrap Dung.	169 F	Marvel Sup. Her.	249 F
Tomb Raider	119 F	Diablo	169 F	Vigilante B	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS : NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUES
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Mario Kart	199 F	FIFA 98	199 F
Extreme G	129 F	Starwars	199 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	MRC	149 F	Yoshi's Island	199 F
Turok	129 F	Nagano	149 F	Coupe du Monde	249 F
Lamborghini	139 F	Pilot Wings	149 F	Golden Eyes	249 F
FI 64	149 F	Quake	149 F	Banjo Kazooie	269 F
ISS 64	149 F	Diddy Kong	169 F	Mission Impossible	279 F

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- ✓ Vérifié (CD & manuel en bon état)
- ✓ Reconditionné sous blister
- ✓ Garanti 6 mois
- ✓ Moins cher

ÉCHIROLLES C. Cédal Carrefour - 38431 Echirrolles **NOUVEAU**

PARIS PLACE DES INNOGENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 34 25 47

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Derrision-Leclerc - 92160 Antony

BEAU-SEVRAN C. Cédal Beau-Sevrans - 93270 Sevran

CLAYE-SOUILLY C. Cédal Claye-Souilly - 77413 Claye-Souilly

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

ÉVRY 2 C. Cédal Evry 2 - 91022 Evry-Cadex

Tombés au champ d'honneur

« Tombés au champ d'honneur ». En

serions-nous venus, à court d'idées, à dév

sur des sujets de société qui n'ont rien à voir

avec le jeu vidéo ? Que nenni. Si ce titre

évoque la guerre et le

raccourci, une im

contils et les éc

milieu du jeu vidéo

ous connaissons bien

toutefois, paraît idyllique, à nous aut

apilles du monde vidéo-ludique. Dans le

du business le business à l'ajout du

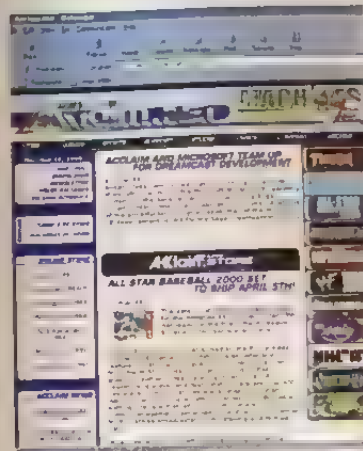
Le jeu vidéo représente une industrie à part entière où l'argent joue un rôle primordial

Nous autres joueurs avons de la chance. Derniers maillons de la chaîne, nous profitons de la guerre acharnée que se livrent éditeurs et développeurs et n'avons plus qu'à balader nos petits doigts hésitants sur les boîtes de jeux qui se trouvent dans les rayons des magasins, choisissant finalement ce que bon nous semble. Pourtant, derrière chaque jeu disponible en boutique, il y a une histoire. Le monde ludique nous étonne tous les jours. Des boîtes qui sortent des produits médiocres possèdent une santé financière florissante, d'autres, qui développent de bons produits, ne s'en sortent pas. Les grosses entreprises rachètent les petites, l'indépendance se perd, la technologie évolue, les décisions « politiques » prennent de plus en plus d'importance... C'est à un grand maelstrom de destins croisés que nous avons affaire. Essayons d'y voir plus clair avec quelques exemples précis.

LA CAPACITÉ D'« ABSORPTION »

Avez-vous remarqué comme, depuis quelques temps, les rachats et associations se font plus nombreux ? Ceci est vrai pour l'industrie du jeu — nous allons le voir tout de suite — mais également pour d'autres secteurs : banques, industries pharmaceutiques ou aéronautiques, compagnies d'assurances... Il suffit de regarder les infos de temps en temps ou de lire les journaux, pour se rendre compte que la place réservée aux « petits » est de moins en moins importante. Il leur faut être très ingénieux et créatifs pour ne pas se retrouver écrasés par l'ombre des plus grands.

En ce qui concerne le milieu vidéo-ludique, cet état de fait est particulièrement vrai. Sony a racheté Psygnosis nous y reviendrons. Reflections fait désormais partie de GT Interactive, Crystal Dynamics est dans le giron de Eidos, Westwood se retrouve chez Electronic Arts, Virgin Interactive a été racheté par



Le site d'Acclaim, aux États-Unis, est à l'image des productions qu'il propose : fouillis. Le catalogue proposé est riche et s'appuie sur des licences (pour les simulations de sports notamment) ou sur la distribution de jeux qu'on doit à des développeurs extérieurs (Mr Domino, Bust a Move). Une politique qui fonctionne bien, puisque l'éditeur fait preuve d'une belle santé financière.



WWF Attitude (Acclaim). Nos amis nous plaisaient les productions de ce genre. Pour changer, on pourra ici se battre avec des femmes. Charmant.



C. Moulin art

L'utilisation de licences de personnages de BD connus a été un atout de taille pour Infogrames, qui l'a bien compris avec, par exemple, Tintin et Asterix.

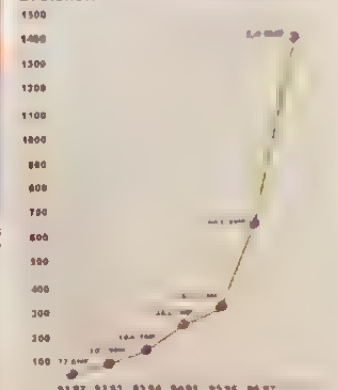
Interplay, qui lui-même vous épargnions la liste exhaustive de ce qu'elle est impressionnante en termes de boîtes deviennent de plus en plus nombreuses. Il n'y a guère que les structures « indépendantes », comme Codemasters, qui produisent d'excellents produits adaptés au marché. Pour en savoir plus, c'est l'intégration, la coalition.

PORTÉS DISPARUS

Les historiens du milieu vidéo-ludique nous contraignent à la plupart des autres. Ils ne se permettent d'être encore jeunes. Ils viennent avec émoi de nombreuses productions développées aujourd'hui disparues. Codemasters (structure rachetée par Eidos mais maintenant aujourd'hui disparue), Tengen, Lanik, etc. Tous ceux qui ont découvert le jeu vidéo avant l'arrivée de la PlayStation. Ils viennent sûrement de ces noms : quelques-uns des titres qu'ils ont écrits : Drivin, le Manoir de Morteville. Je me souviens avoir personnellement joué aux deux et j'en garde un souvenir ému.

En ce qui concerne Atari, l'histoire a été cruelle, puisque de sa toute puissance des années 80, il ne reste plus rien. Il faut savoir que la société était divisée en deux groupes : Atari Games (qui produisait les jeux d'arcade) et Atari Corp. (qui s'occupait des jeux sur Atari 2600).

Evolution sur les 6 derniers exercices



Voici l'évolution du chiffre d'affaire d'Infogrames, sur ces dernières années. La politique de licences de l'éditeur (Lucky Luke, Asterix, Ronald Soccero...) couplée au profit que rapporte un titre comme V-Rally confèrent à la place d'Infogrames en tant que n°1 européen.

LE CAS PSYCHOTIS

Assez
paradoxalement,
Psygnosis a souffert
de la trop grande
liberté qui lui
était offerte



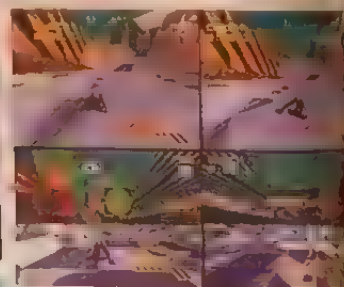
WipeOut 64
est un
excellent soft
Psygnosis
mais
cependant de
ne pas avoir
beaucoup de
liberté pour
réaliser
d'autres
produits
Nintendo 64.



Atan appartient aujourd'hui à Hasbro
alias monsieur Monopoly !



La console 64 bits cerise révolutionnera le monde du jeu vidéo : est venue rejoindre le cimetière des machines mort-nées. Un coup dur pour Atari qui, pour cette raison et d'autres encore, ne s'en remettra pas.

[illegible]

LE JEU Tente arrive jusqu'à Budapest, en Hongrie. Le jeu est remarqué par Robert Sainr, président du comité anglais : Aniramide. Il décide de racheter les droits de la version PC auprès de Papaya. Cependant, avait même de lui acquiescer, il rend lui-même la Tente (version arcade et portable simplifiée) à Miksa (Royaume-Uni) et à sa fille américaine, Jennifer.

© 1997 Microsoft et Spectrum Holobyte
pour l'usage sur PC

MAISON Sain signe enfilé au cou avec une merveille russe : **ELONG**. Son directeur, Alexander Mankovitch, aime les variations sur micro-ordinateurs, mais pas sur mobiles, casques portables ou tout autre support « qu'il s'imagina pas encore ». Dans le même temps, Tsvetkov, lui-même un hit en Amérique et aux États-Unis,

Spectrum et Microsoft occupez les premiers rangs d'autres sociétés, pour qu'elles produisent leurs propres Tetris micro et consoles : Spectrum et Bull's-Head Software (pour le Japon) et Microsoft et Atari Games (pour le Japon et les Etats-Unis ; et notamment pour leur Furimono (Nintendo 64) basé sur le label Tengen).

NOVEMBRE *Le jeu de l'année*
2000 *Le meilleur jeu de l'année*
*America, destinée aux Texas mit disponible avec le contenu
 lors de sa sortie. Il demande à Hank Rogers, président
 de Bullet-Proof Software, de récupérer les droits pour
 consoles portables du jeu. Ce dernier s'avère pour
 Mascom.*

Nonostante il grande successo ottenuto in un
visione d'insieme a 360°, la Fiat non ha
cambiato di direzione nei confronti del mercato
americano. La nuova strategia è di continuare a



THE SOVIET MIND GAME
TETRIS



connait des problèmes avec la FIA, qui se plaint de l'utilisation de son logo sur les boîtes. Le jeu

sera retiré des rayons partout en Europe – sauf en France – et le premier mois d'exploitation (le plus important) sera perdu. À côté de ça, *Colony Wars* et *G-Police* sortent. Ce sont tous deux d'excellents jeux, mais le genre qu'ils explorent

deux titres se vendent donc mal. En 98, on en force encore le clou. Colony Wars et G-Police bénéficient de suites : elles sont de qualité, mais ne se vendent pas davantage. Il n'y a pas un as-

...sont, certes, les seuls à avoir pu élargir les possibilités de l'argent et accéder à l'ÉLITE des royaux. Argent sans qu'il peut capter tous les droits concédés indépendamment de l'Etat, mais il se fait plus ou moins... (voir la page 100) ...

22 MARS 2011 L'Institut commercial des Antilles
et du Nord de l'Amérique a été créé en 1825.
Il est le premier organisme de ce type en France.
Il a pour but de promouvoir le commerce et
l'industrie des Antilles et du Nord de l'Amérique.
Il est membre de l'Organisation mondiale du
commerce (OMC) et de l'Organisation
économique et commerciale des États-Unis
(OECE). Il est également membre de l'Union
internationale des chambres de commerce
(UICP) et de l'Union internationale des
chambres de commerce et d'industrie
(UICP-CI).

11 MARS 80 (Mardi) L'Union, de 18 heures à 19 heures, pour le soutien à la production de la semaine. NES de Toul, Aïri et Robert Mounier (présent) et Charles (18 heures à 19 heures) ont fait

Le 15 mai 1982, l'Union nationale des étudiants du Québec a tenu son 15^e congrès à Montréal. Les participants ont élu un nouveau conseil d'administration et ont adopté une motion de confiance à l'égard du conseil d'administration. Le 15 mai 1982, l'Union nationale des étudiants du Québec a tenu son 15^e congrès à Montréal. Les participants ont élu un nouveau conseil d'administration et ont adopté une motion de confiance à l'égard du conseil d'administration.

7 MAY 89

... mais avait les droits d'adaptation de son roman. Le quatuor au pont de marbre se transformait en un miroir-écran ou non. Le juge demandait au frère de Miranda, étudiant qui se trouvait au Tribunal d'Alcalá, d'expliquer le droit au regard duquel ce n'était pas le propriétaire des droits d'adaptation qui avait le droit de décider.

...and in June, Emma was released on temporary bond, but when Kate Jane, the mother, in Green Bay sent a number of letters to Emma about the kidnapping, it seemed to change her mind.

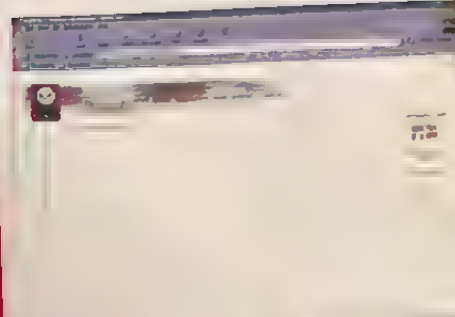
[illegible]

The Teens sag



Magical Puzzle Pieces **Artful Madness** **Peter Pan**

En plus des éditeurs qui connaissent une santé florissante meurent, il y a aussi les journaux annoncés qui ne voient jamais le jour. Ici, trois titres Tengen, prévus pour la NE Engine dont il n'existe que des photos.



Lorsqu'on consulte la page des offres d'emploi, la
Psychosis, on tombe sur un écran désespérément vide.
Ce n'est pas vraiment un bon signe.



A l'image de cette photo de Colony Wars, le développement de shoot them up a été fatal à Psygnosis. La qualité ne paie pas toujours.

sez large public derrière. La sortie de Blast Radius n'arrange rien, tandis que Fl' 98 est sacré-
ment moins bon épisode de la série. Pour couronner
le tout, les productions annexes, comme
Shadow Master ou Psybadek, sont plutôt mau-
vaises. C'est la descente aux enfers pour
Psygnosis, qui licencie alors à tour de bras

Les raisons de cet échec sont connues. D'abord, après avoir été racheté par Sony, Psygnosis a essayé à tout prix de conserver son indépendance, afin de développer des jeux sur d'autres plates-formes que la PlayStation. Cela a été accepté sans mal, tant qu'il s'agissait de PC, mais a été beaucoup moins apprécié des qu'il était question de N64 (WipeOut 4 a d'ailleurs été édité par Midway). Psygnosis a souffert d'un manque flagrant de réalisme, en se refermant sur le seul marché britannique et en ne s'adaptant pas aux besoins des marchés internationaux, et notamment du marché américain, éternellement très porteur. Aucune stratégie marketing valable n'a vu le jour et la gestion des territoires n'a pas été une priorité. C'était une grave erreur. En 98, Psygnosis tente de rattraper le coup, en créant un studio de développement aux États-Unis mais il sera rapidement demantelé face aux mauvais résultats d'ensemble de la société. C'est alors que Sony décide de prendre les choses en main. En un temps record, les équipes grossissent et les moyens sont multipliés. La reorganisation est en marche, mais l'évolution se fait trop rapidement et il règne une ambiance febrile au sein de Psygnosis. Toutes les équipes de développement passent dans le giron de Sony et chacun doit s'adapter sans savoir ce qu'il attend

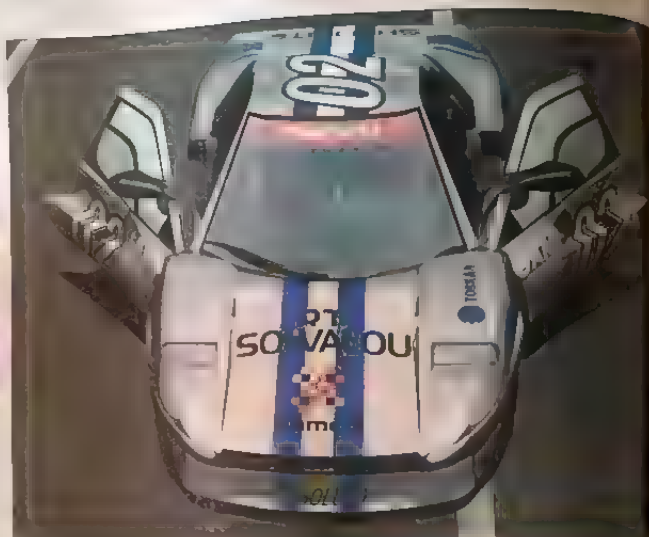
travelling RIDGE RACER TYPE 4

EDITEUR : NAMCO - DISPONIBLE EN AVRIL

Septembre 1995, lancement de la PlayStation. Namco bluffe tout le monde en proposant son dérivé mythique Ridge Racer. Avril 1999, le quatrième opus de la saga déboule sous nos latitudes, accompagné d'un relief de naphthalène. Explications...

Lorsque vous vous précipitez dans les colonnes de jeu, vous pouvez jouer à « Pac-Man » et même à « Pac-Man ».

RRT4 EST UN JEU
RÉTROGRADE, À
L'AMBIANCE
INTÉMPORAINE
MAIS AUX CHARMES
D'UN AUTRE ÂGE !



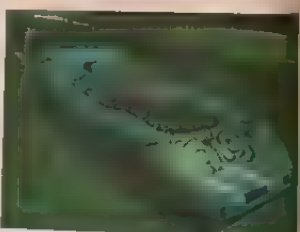
C'est marrant cette faculté qu'ont certains jeux à vous propulser dans le passé en quelques secondes. Tenez, prenons - au hasard - l'exemple de Ridge Racer. Surtout il y a maintenant bientôt quatre ans en France, ce titre marque, en son temps, l'esprit de tous les possesseurs de PlayStation. Il offrait des sensations extrêmes, avec son pilotage arcade si nerveux et son design terriblement « tendance ». L'adrénaline coulait à flots dans les veines de tous les joueurs. Et même la présence d'un seul circuit, décliné en plusieurs variantes, ne tenait pas son aura de grand jeu. Par la suite, Namco renouvella l'expérience, avec le mal nommé Ridge Racer Revolucion. Mais cette suite ne fit pas date et resta, dans l'histoire de la PlayStation, comme un simple « coup commercial ». Puis vint Ridge Racer, qui apportait - ô miracle ! - un certain nombre d'innovations. Moteur 3D performant, graphismes riches et foisonnants (un peu plus de circuits, quelques options inédites...). Avec ce troisième volet, Ridge Racer était enfin arrivé à maturité. A l'instar du bon vin, la saga semblait se bonifier avec le temps. Nous étions donc en droit d'attendre un Ridge Racer Type 4 tout beau, tout neuf, qui corrigerait les erreurs du passé, en se mettant au goût du jour. Eh bien, nous nous fourvoyions ! RRT4 se révèle être un titre rétrograde, à l'ambiance contemporaine, mais aux charmes d'un autre âge !

RENCONTRE DU 4E TYPE

L'appellation Type 4 sonne très bien aux oreilles. Elle confère à Ridge Racer une connotation moderne, qui serait parfaitement à une voiture du rêve, genre Porsche Type 4 ou McLaren Type 4. Pas de doute, commercialement parlant, le titre est parfait. Il laisse présager un jeu hi-tech, à la pointe de la modernité. Et au



Les dialogues en cours de grand prix n'ont aucun intérêt !



La gestion des collisions est réduite à sa plus simple expression ! Les modèles physiques sont ultra-basiques.

Premier abord, ce sentiment semble se vérifier : effet, question design et habillage, les développeurs de Namco ont fait très fort. La séquence d'intro, pour commencer l'accompagnement par une bande son bien rythmée, elle distille des images fortes et profite d'un montage nerveux, digne d'un clip musical. D'ailleurs, pour presque lui trouver un petit air de ressemblance avec celui de « Cosmic Girl », le morceau de Jamiroquai ou deux Ferrati et une Lamborghini se tirent la bourre sur une route déserte de montagne ! Belle référence, non ?

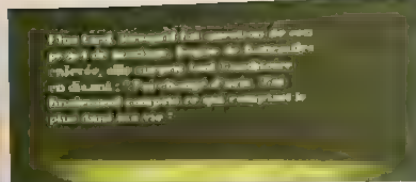
Passés ces quelques instants de pur spectacle, on accède au menu principal du jeu. A cet instant précis, on frôle la douche froide. Le choix des options est drastique : grand prix, time attack, Vs et garage. Point barre ! Mais ne vous emballez pas. Cette apparence « frugalité » des options pourrait bien cacher quelques surprises. D'emblée, l'option garage fait chaud au cœur. On songe aux mille et une possibilités initiées par Gran Turismo, qui, outre le nombre impressionnant de caisses qu'il proposait, permettait de customiser dans les moindres détails chaque bolide. Petite visite donc dans ce menu, véritable invitation aux réglages les plus fous. Aie ! En lieu et place d'une option réservée aux mécanos en herbe, nous voilà nez à nez avec une simple « galerie » ou

vous pouvez admirer (et sélectionner) les voitures gagnées en grand prix. Impossible d'effectuer la moindre modification sur le moteur, le châssis ou tout autre organe vital. Et là, on fulmine. Car dans Ridge Racer, cette possibilité était offerte au joueur ! Désormais, on peut tout au plus éditer les « suckers » présents sur les carrosseries, les modifier ou en créer de nouveaux. Super ! Voilà le genre d'option qui vous amuse cinq minutes, puis qui vous gave rapidement. Allez hop, on zappe ! Passons plutôt aux choses sérieuses, le grand prix !

DES COURSES « SCÉNARISÉES »

Avant de débiter le grand prix, répondant au sobriquet de « Real Racing Root's 99 », vous devez choisir l'écurie avec laquelle vous comptez disputer la saison. Au nombre de 4, elles correspondent à autant de niveaux de difficulté (easy à expert). Passé ce choix, vous faites la connaissance du patron (ou de la patronne) de l'écurie sélectionnée, qui commence à vous parler. Pour ne rien dire ! Elle vous tient la rampe pendant trois plombes, alors que la seule chose qui vous intéresse c'est de jouer. Squeezez ces incessantes phases de verbiage sans intérêt, pour accéder au choix du constructeur automobile dont vous conduirez les voitures. Là encore, il en existe 4, portant des noms fantasmagiques ressemblant vaguement à de vraies marques (Eh oui, on n'est pas dans GT !). Rebote, séquence de parlote... Sans façon, j'ai déjà donné ! Arrive enfin l'instant béni où vous entrez en piste. Le grand prix est constitué de 8 circuits (Glurp !), répartis en 3 manches. Dans la première, vous devez finir dans les 3 premiers sur 2 circuits. Dans la deuxième, dans les 2 premiers sur 2 circuits, et enfin dans la troisième, premier sur les 4 derniers circuits. Capité ! Ok, let's go !

Sur la ligne de départ, vous partez systématiquement en dernière position. Devant vous, 7 adversaires (tiens, dans tous les anciens Ridge



Les réactions des concurrents n'ont rien de fair play.



Le garage ne vous offre que peu de possibilités : modifier leur couleur et les taper en sorcière.



LE JOGCON

Pour la sortie de RRT4, Namco a développé un nouveau type de paddle, répondant au ridicule nom de JoGCon. Cette manette d'un nouveau genre est censée simuler les réactions d'un vrai volant, avec notamment un système de retour de force tel qu'un en usage sur de nombreux accessoires PC. L'objet se présente sous la forme d'un paddle classique, muni en son centre d'un mini-volant, dont le look rappelle un peu les manettes JoG Shuttle des magnétoscopes. De prime abord, on se dit que ce gadget doit procurer de nouvelles sensations, plus fortes et plus réalistes et qu'une fois encore (à l'instar du McCon en son temps), Namco a eu une vraie bonne idée. Seulement, voilà, à l'usage, le JoGCon révèle son manque

d'ergonomie et d'adaptabilité. D'une part, le dos du joueur part à la recherche de RRT4 plus, la gestion du retour de force n'est pas idéale et gêne le pilotage de la direction. Ensuite, RRT4 le JoGCon ne peut pas imiter une vraie voiture vendue uniquement en pack avec RRT4 au prix de 549 francs.



TECHNIQUE

COURSE ARCADE
NAMCO
SONY CE
OU 2
4
3
O, BLOC
STÉREO
FLASHBACK ON RETROUVE
LES SENSATIONS DU PREMIER RR

Les réactions des concurrents n'ont rien de fair play. Évitez-les !

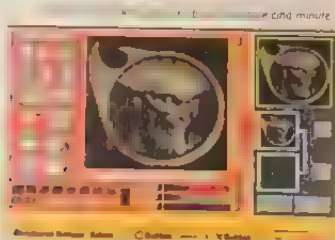


LE SAGA
RIDGE RACER

me dans tous les Ridge, de nombreux éléments



Ridge Racer



cinq minutes

LE FOND DE COMMERCE
DE RIDGE RACER
L'ARCADE POUSSÉE À
L'EXTREME ET UN
MILIEU EN BETON

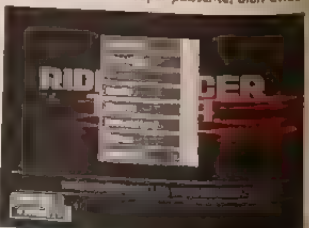
Racer, il y avait 12 concurrents et la seulement B. Pour remporter la victoire, vous disposez de 2, 3, ou 6 tours. C'est peu ! Vous n'aurez donc pas le temps de travailler en poste. Les affrontements sont courts, mais intenses. Encore que. Sur les 4 premières courses, vous disposez d'une caisse super lente, ce qui se traduit, à l'écran, par une animation non moins super lente. Questions sensations de vitesse, il faudra patienter jusqu'à la cinquième épreuve. Arrivé à ce stade de la compétition, vous hiez en effet d'une nouvelle voiture plus rapide. Dès lors, les sensations sont vraiment grisantes et les nombreux virages s'enchaînent à en perdre les pédales. Cool !

L'ARCADE MADE IN NAMCO

Le pilotage de votre bolide au look de concept car est fidèle à la saga des Ridge Racer basique. Certains virages se négocient à fond, les autres nécessitent de mettre en pratique le « dérapage saucé Ridge Racer » : vous entrez dans la courbe à fond, braquez, donnez un très léger coup de frein, réaccélérez immédiatement et enfin contre-braquez. Le résultat : un dérapage contrôlé, ponctué d'un crissement de pneu quelconque. C'est tout ! Eh oui, depuis le premier épisode Ridge Racer n'a pas évolué d'un iota ! Maîtriser le comportement des voitures ne nécessite pas une connaissance aigüe du pilotage ni des règles élémentaires de la physique. Car Ridge Racer T4 n'est pas une simulation réaliste. Il s'agit d'un pur jeu d'arcade, à la personnalité unique. On aime ou on déteste, mais on ne reste pas indifférent. En connaissance de cause, à vous de juger si vous pouvez apprécier le genre. Si tel est le cas, vous prendrez votre pied. Mais vous ne serez pas pour autant

transporté de joie ! Car de nombreuses petites imperfections viennent nuancer l'intérêt des courses. Primo, les concurrents ne disposent pas de comportements réalistes : ils ne partent jamais à la faute et ne se tirent jamais la bourre entre eux. En fait, vous les doublez à intervalles réguliers, en essayant d'éviter leurs étranges écarts de trajectoire. Question Intelligence Artificielle, nous sommes décidément loin des canons du genre ! Secundo, vous aurez vite fait le tour des 8 circuits et des 4 niveaux de difficulté. Chaque parcours se déroule dans 4 environnements différents : la ville, les montagnes, la périphérie et les bords de mer. Parant de cette base, les tracés varient selon le principe des sacro-saints embranchements si chers à la série des Ridge. Et, au final, seuls 3 ou 4 circuits se révèlent vraiment intéressants ! Mouais...

Après avoir remporté un grand prix, un nouveau mode de jeu fait heureusement son apparition : l'extra trial. Dans ce dernier, vous sélectionnez une caisse dans votre garage et repartez sur les 8 circuits, pour un duel contre une seule voiture : super puissante, bien évidement.



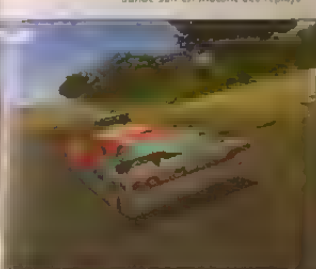
En fait, les options ne sont pas légères. En

ment. Au fil des victoires, vous gagnez de nouveaux bolides, au look toujours plus space. Et si vous explosez le jeu dans tous les sens, votre collection pourra compter plus de 300 voitures. Enfin, 300 variations (comprenez couleurs) de 45 modèles réels ! Mais, pour en arriver à, vous devrez jouer des heures durant...

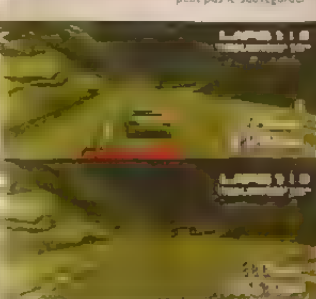
Lorsque Ridge Racer T4 n'aura plus aucun secret pour vous en solo, il vous restera le mode 2 joueurs. Eh oui, pour la première fois dans l'histoire de RR, un mode Vs en écran split est présent. Très fun, il offre de beaux affrontements, même par une animation irréprochable et des graphismes à peine « allégés ». Enfin, dernière possibilité offerte, le time trial qui permettra, aux plus



option vous permet d'écouter l'intégralité de la bande son en continu des replays !



Le replay est superbe, mais malheureusement on ne peut pas le sauvegarder.



mode 2 joueurs, l'animation ne subit pas d'altération notable.

RIDGE RACER TYPE 1 - 369 F

DESIGN

7 Intro béton, circuits réussis et modélisation des caisses ringarde.

NALITÉ

4 Fidèle à son principe, ce quatrième opus de Ridge Racer n'innove pas, malgré le JoGoon.

MUSIQUE ET SON

6 Les musiques sont d'assez bonne qualité, contrairement aux bruitages sans saveur.

JOUABILITÉ

8 Le pilotage n'a rien d'insurmontable. Accélération freinage, braquage... Basique !

DURÉE DE VIE

6 Passé le grand prix et l'extra trial, reste le multi-joueurs... Trop peu de circuits.

TECHNIQUE

8 Animation nickel et sans clipping. Du bon boulot même en mode deux joueurs.

LE COMPARATIF : DANS LA LIGNEE DE RAGE RACER, AUX ANTIPODES DE GRAN TURISMO

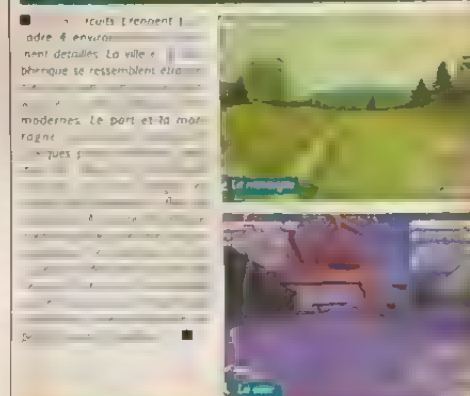
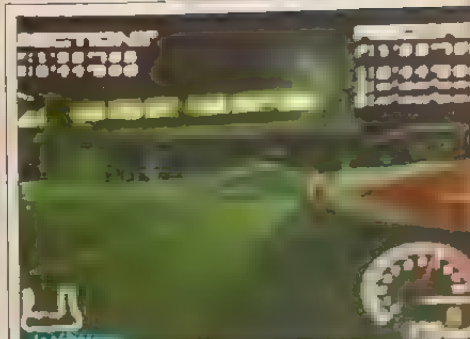


Un effet de trainée sur les feux des voitures apporte

acharnés d'entre vous, de chasser le chrono sur tous les circuits. Y en a qui aiment ça, paraît-il.

UN CHARME NOSTALGIQUE

Au regard de cette présentation, une question doit vous trotter dans la tête. Malgré sa personnalité très typée arcade et ses nombreux défauts, Ridge Racer T4 vaut-il le coup ? En fait, tout dépend de ce que vous recherchez. Si vous aimez les jeux beaux, graphiquement riches, très simple d'accès et qu'en plus vous êtes un peu « fashion victim » sur les bords (car RRT4 est un titre très tendance), vous allez être servi. Si, comme moi, vous avez apprécié les premiers épisodes, vous retrouverez vos sensations d'antan. Vous verserez peut-être même une larme en repensant à vos débuts en compagnie de votre PlayStation. Un peu comme lorsqu'on redécouvre un vieil épisode de Goldorak, X-Or ou Ulysse 31. Ces D.A. ont pris un sacré coup de vieux, mais on ne peut pas s'empêcher de les apprécier... et d'en redemander ! Ça fait un peu « vieux con » comme parallèle, j'en conviens. Mais on ne m'enlèvera pas la tête que par nostalgie, on peut très bien trouver son compte dans un jeu au concept « vieillot ». Enfin, il existe une catégorie de joueurs qui restera hermétique aux charmes rétro de Ridge Racer T4 : les fondus de simulations, qui ne jurent que par Gran Turismo et autres TOCA 2. Mais, au moins, ceux-là auront été prévenus.



POUR QUEL PUBLIC ?
Les fondus d'arcade, fans de la première heure de RR... et n'ayant pas compris l'intérêt de GT.

6 En attendant la recette éprouvée de la saga Ridge Racer, cette quatrième version devrait plaire aux nostalgiques conservateurs et aux fans d'arcade. Les autres, plus exigeants, ne lui pardonneront pas son manque de circuits et son pilotage trop simpliste.

On ne pourra pas reprocher à Electronic Arts de ne pas s'être investi dans ce quatrième volet. Malgré de nombreux modes de jeu et une touche d'originalité, le résultat final n'est pourtant pas tout à fait à la hauteur de ce que nous attendions. Explications.



NEED FOR SPEED CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ

ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
PARU LE 10 AVRIL



FICHE TECHNIQUE	
CD JEUX AUTOMOBILE	
ELECTRONIC ARTS	
ELECTRONIC ARTS	
OU 2	
SAUVEGARDES	
OU 1 (BLOC)	
STEREO	
ON FORCE SON PREMIER BARRAGE DE POLICE	



Pour éviter le chiffre 4, chez Electronic Arts, on est prêt à tout. Même à se risquer au ridicule et aux railleries. Il faut avouer que ce bon chiffre aurait pu faire mauvaise impression sur la jaquette. Tout d'abord, ça sous-entend qu'il y en a déjà eu trois avant ! On peut alors vite penser que l'éditeur cherche à se faire un maximum de pognon, en remettant au goût du jour un titre qui, par le passé, a connu un certain succès. Pas bon. Et puis, en termes de nouveauté, c'est un peu craignos. C'est vrai quoi, il y a pas plus banal qu'un chiffre. Les commerçants d'EA ont donc préféré s'installer bien confortablement autour d'une table ronde, dans une salle de réunion de plusieurs centaines de mètres carrés, pour brainstormer violemment pendant toute une après-midi. Du coup, ils nous ont pondu un sobriquet pas piqué des hannetons : Need for Speed. Conduite en État de Liberté. Tout de suite, les grands ideaux ! Si vous traduisez le tout en français, c'est encore plus rigolo. Le Besoin de Vitesse. Conduite en État de Liberté. War! War! War!

UN CAS COMPLEXE

Non, ce n'est vraiment pas très cool de ma part. On s'était déjà moqué du jeu dans la rubrique Casting du mois dernier, il faut encore que



je m'acharne sur les businessmen d'Electronic Arts. Allez, j'arrête. On va se la jouer Raymond Barre, analyse économique maintenant. C'est incontestable, il est de plus en plus difficile, actuellement, pour les éditeurs (même les plus puissants) de se constituer un plan épargne retraite en misant sur le marché de la course automobile. Gran Turismo, Colin McRae Rally TOCA, on ne vous le répètera jamais assez, ont imposé, chacun à leur manière, des standards que le public souhaiterait retrouver dans toutes les autres productions du genre. On imagine assez aisément le stress d'Electronic Arts. Need for Speed a toujours été une série un peu bancale (un premier volet de qualité, un second volet détestable, un troisième plutôt réjouissant), très controversé (le mix arcade/simulation ne plaît pas à tout le monde) mais aussi, et ça peut paraître paradoxal, très attendue. Pour ce quatrième volet, l'éditeur s'est quand même donné les moyens d'éviter le piège grossier de la simple réactualisation.

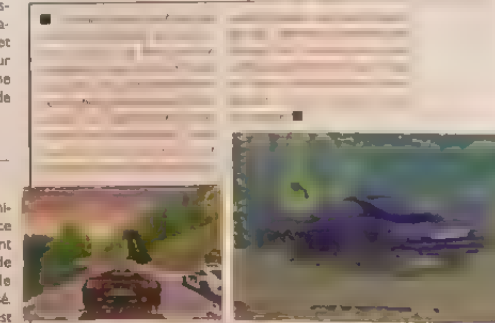
DES MODES DE JEU CAPITALISTES !

Le premier gros changement se situe au niveau des modes de jeu. En comparaison de ce qu'offre Ridge Racer Type 4, il y a ici largement de quoi s'amuser et pendant un bon bout de temps. Par rapport à l'épisode précédent, le système de progression a été, en partie, repensé. L'équipe de développement n'a rien inventé, c'est

EN...
DE...
COBLEME...

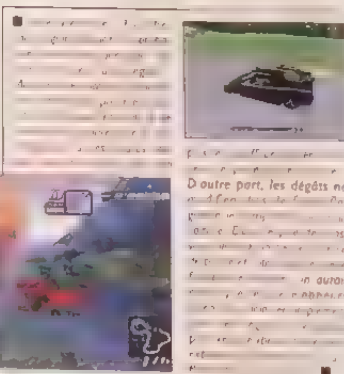


SÉQUENCE EMOTION

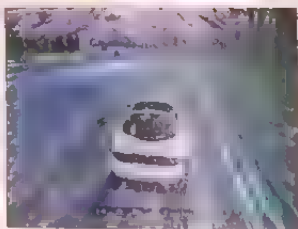




UN PEU TIMIDE



D'autre part, les dégâts ne



un fait, elle s'est même très largement inspirée de Gran Turismo. Pourquoi pas ? Désormais, tout est question d'argent et de bonne gestion des ressources financières. En demarrant NFS, vous l'aurez accès qu'à 4 modes de jeu. Le mode essai, le mode poursuite, le mode course simple et le mode trophée GT. En mode essai, vous pourrez vous entraîner sur l'un des 10 circuits, au volant de n'importe quelle voiture (à vous les joies du trafic !). Seulement, au départ, mauvaise surprise, les 3/4 des circuits sont verrouillés. Pour les débloquer, vous devrez nécessairement gagner toutes les compétitions du mode trophée GT en pole position ! Il s'agit de mini-championnats comprenant jusqu'à 6 courses. Chacune de vos victoires sera récompensée par un « prize-money » qui va non seulement vous permettre d'acheter la voiture qui convient à la compétition (chaque championnat exige en effet une classe de véhicule particulière), de financer la customisation de votre véhicule (indispensable, si vous voulez être à case premier) et les réparations éventuelles (attention au découvert !), mais également d'accéder aux courses du mode criterium. Ces dernières nécessitent des droits d'entrée particulièrement élevés ! Si vous parvenez à remporter les nombreux mini-championnats du criterium, vous aurez alors la chance de vous installer dans les baquets moelleux de nouvelles « supercars » surpassantes : la grande classe. Le mode duel quant à lui est vraiment bien conçu, puisqu'il est possible de s'affronter à deux en

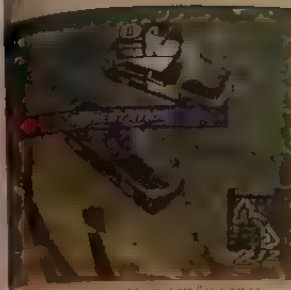
écran splité en mode essai, course simple, poursuite et dans un nouveau mode appelé super jeu vraiment original. Dans ce mode assez particulier, vous devrez piloter les voitures personnalisées que vous aurez sauvegardées. Les règles sont simples : le vainqueur de la course remporte la voiture du perdant. Sans pitié !

**CHOISIS TON CAMP
CAMARADE !**

L'option de jeu la plus trépanante reste, de l'avis de tous ceux qui se sont essayés à ce titre, le mode poursuite. Cette année, vous avez deux options. Soit vous décidez de passer du côté obscur de la force, en défiant tous les ardeurs du code de la route - classique - soit vous choisissez d'intégrer les forces de police. Votre mission consiste alors à stopper les chauffards par tous les moyens en un temps donné. Et c'est à qui Electron C Arts innove, notamment en donnant une petite dimension tactique aux poursuites. En effet, vous pourrez à tout moment communiquer par radio avec le Centra, pour demander qu'un barrage soit dressé en plein milieu de la route, qu'une herse soit déployée pour crever les pneus du fugitif ou encore que d'autres unités d'interception viennent vous soutenir. Le central répondra alors à votre requête en fonction des moyens et des unités disponibles. Plutôt sympa comme idée, non ? L'ambiance sonore quant à elle est tout simplement explosive. Les sirènes changent de sonorité selon le pays. Ça va du « pinpinpinpin » franchaillard au « Wuuuuuuuuu » typiquement ricain. Autre détail qui, tous les flics parlent entre eux pendant toute la durée de la poursuite, les commentaires changent en temps réel selon la situation sans aucun décalage et, chose rare, sont parfaitement interprétés (bravo aux développeurs français). Pour vous donner un petit exemple, en gros, ça donne ça : « Attention ! toutes les unités, ici le central, je viens de repérer une Ferrari F50 rouge à plus de 280 km/h à la sortie du village... le Central, ici unité 37, contact confirmé, je prends le suspect en chasse... » « Le contrevenant vient d'avoir un accident, envoyez le SAMU », etc., etc. Enfin, si vous oubliez d'enclencher votre sirène, vous ne pourrez pas arrêter le véhicule et, dans certains cas, c'est suspect pourra même déclencher après l'arrestation. C'est vraiment excellent !



Je t'embrasse du fond du cœur et, ma chère de jeu les



des révolutions c'est l'antidote.



ARCADE OU SIMULATION ?

Depuis, l'épisode 3, les développeurs tentent de renouer avec le premier volet. On a toujours affaire à un mix arcade/simulation, mais, cette fois, le mélange est un peu plus digeste. On demeure malgré tout à des années lumière des modèles de conduite de TOC ou de Gran Turismo mais ça, c'était prévisible. Même s'il est loin d'être parfait, le comportement des véhicules a toutefois évolué dans le bon sens. Cette fois, les voitures sont plus lourdes, l'inertie est mieux simulée et le jeu des suspensions est assez bien restitué. On a ainsi déjà moins l'impression de piloter une caisse à savon, bien que l'absence totale de perte d'adhérence, lorsqu'on roule sur les bas-côtés, se révèle assez gênante. En clair, la conduite ne demande pas de talent particulier. Vous aurez juste à appuyer sur le frein, à l'entrée des virages, et à enclencher le frein à main, dans les épingles ! D'autre part, les routes sont plutôt larges dans NFS. Les modes de conduite ont beau être primaires, vous ne pourriez pas vous permettre de piloter comme un sagouin durant les championnats. Les chocs avec les autres concurrents ou avec les éléments du décor infligent des dommages qui devront être réparés. Et qui dit réparation, dit fric en moins pour la customisation ou l'achat d'une voiture. Sur ce coup-là, les développeurs ont été malins.



ET PATATRAS !

Modes de jeu à foison, voitures de luxe, ambiance sonore de qualité. Mais alors ce jeu est génial ? Ben non, une fois de plus il y a comme qui dirait un pl dans la moquette, une poule dans le cotage. Les deveoppeurs ont voulu, pour cette suite, un rendu graphique très réaliste. C'est vra les paysages témoignent d'un niveau de détail inhabituel ; le rendu proche d'une aquarelle n'est franchement pas désagréable à regarder ; les textures sont dans l'ensemble assez fines ; il n'y a quasiment pas de clipping et les voitures sont modélisées avec précision (intérieur, conducteur, reflets sur la carrosserie). Mais ça en fait des choses à gérer, pour notre petite boîte grise préférée ! Eh oui, ce souci du détail a un prix : le frame rate (le nombre d'images par seconde) NFS est vraiment saccadé. Résultat, l'impression de vitesse est moins grisante que dans le troisième volet. Certains joueurs passeront outre ce défaut, pour profiter de la pléthore de modes de jeu, d'autres pas. Enfin, à cette imperfection majeure s'ajoute le manque d'intérêt de quelques tracés (les trois premiers notamment). Quelle horreur ! Subitement NFS nous fait le coup du soufflet qui se dégonfle !

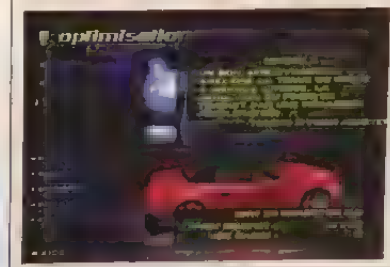


LEARNING LIFE



■ Cette année de nouveaux batiques en se limite aux

Photo: *Les années précédentes* par de vidéo pour de étude chinoise avec des RM.



LE MODE POURSUITE * JE
PARVIENT PAS A FAIRE
OUBLIER LES FAIBLESSES
TECHNIQUES DU SOFT

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de Shérif fais-moi Feu et Tes
amateurs de voitures de luxe.

6 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**

Le document est un rapport d'activité de la Commission de la culture et de la langue, intitulé "Rapport de la Commission de la culture et de la langue". Il est daté du 15 mai 1983 et est adressé au ministre de la Culture et de la Langue. Le rapport est divisé en deux parties : une première partie intitulée "Situation de la culture et de la langue" et une deuxième partie intitulée "Recommandations".

La première partie est divisée en deux sous-sections : "La culture" et "La langue". La section "La culture" est divisée en trois sous-sections : "Le patrimoine culturel", "Le patrimoine linguistique" et "Le patrimoine artistique". La section "La langue" est divisée en deux sous-sections : "Le français" et "L'anglais".

La deuxième partie est divisée en deux sous-sections : "Le français" et "L'anglais". La section "Le français" est divisée en deux sous-sections : "Le français en France" et "Le français en Suisse". La section "L'anglais" est divisée en deux sous-sections : "L'anglais en France" et "L'anglais en Suisse".

Le rapport est rédigé par la Commission de la culture et de la langue, présidée par M. [nom] et composée de [noms].

NEED FOR SPEED: JAY F.

- | | | | | | |
|----------|---|----------|--|----------|---|
| 7 | Des décors et des voitures détaillés. Le rendu est, comme toujours, très réaliste | 8 | Le son du moteur est excellent. En mode poursuite les voix sont très réussies. | 7 | Une dizaine de circuits, de nombreux modes de jeu et une bonne difficulté |
| 5 | Cette année, vous pouvez tenir le rôle des filles et customiser vos barbares. Pas mal | 7 | La conduite ne vous posera aucun problème, c'est de l'arcade. Vous confortables. | 6 | Cette note sanctionne le manque de fluidité. Clipping quasi inexistant et 3D complexe |

LE COMPARATIF: MOINS BIEN QUE NEED FOR SPEED 3, MIEUX QUE RIDGE RACER TYPE 4



GEX CONTRE DOCTEUR REZ



	PLATE FORME
EDITEUR	EIDOS
TEUR	EIDOS
TEUR, I	
I	
JES	SAUVEGARDES
ICARD	OUI (1 BLOC)
EN	STÉRÉO
ES UNE	ON MEURT D'ENVIE DE
RE DE JEU	SAUVER L'AGENT XTRA.



A l'image du tapageur bandicoot, notre lézard dépendant du service pour troisième fois sur PlayStation ! Et qui se verra le retour de Gex, le roi de la parodie cinématographique ? Pas Bidos en tout cas après avoir exploité la charismatique Lara jusqu'à l'os, a décidé de mettre la main sur les studios californiens de Crystal Dynamics ! Avec un modeste chèque de 280 millions de dollars, la boîte de San Francisco faisait partie de la famille placée sous l'emprise matriarcale de Miss Croft ! Histoire de gros sous ou véri-



MỖI GEX, TÔI XTRA

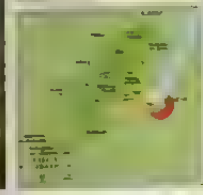
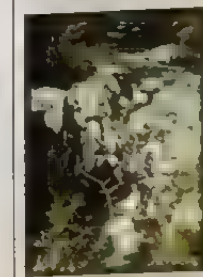
DE L'HABILLAGE AU DÉGUISEMENT

Bienvenue dans un monde féerique coloré et hétéroclite. Bienvenue à Disney Land ? Non, bienvenue dans le monde de Gex ! Pas la peine de pinailler, après avoir arpenté quelques minutes les vastes niveaux du jeu, vous ne pourrez vous empêcher de penser à

UNE SUITE AGRÉABLE
QUE TROP DE MONDIALES



VOYAGE À
PAYS DE GE

[illegible]



On a beau dire, il a fière allure notre ami Gex

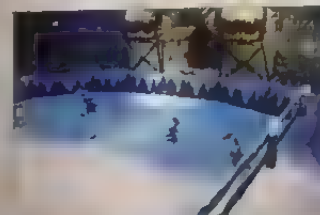
gissements reflètent les véritables personnalités des gens ! Eh bien, ma foi avec ses 25 déguisements différents, le cas de notre lézard paraît particulièrement grainé. Enfin il fallait bien cela pour passer inaperçu lors de vos visites en Egypte, dans de sombres cryptes, à travers une base militaire, au sein d'un repère de pirates, etc. Alors que Lara fait dans le touristique, Gex varie encore plus ses destinations, mêlant allègrement époque et genre. Cependant une dominante subsiste : oulala que c'est beau !

UN MANQUE FLAGRANT D'INNOVATIONS

Hélas comme dans de nombreux cas, après de telles louanges, il faut immédiatement inclure un bémol ! Que c'est insupportable de péteulement devoir brider son enthousiasme. Ah Gex pourquoi restes-tu comme les autres... un jeu imparfait ? D'accord on découvre de nouvelles situations (encore heureux serait-on tenté de dire), mais qu'en est-il des réelles évolutions promises ? A force de rechercher en vain de nouvelles directions prêtent à enthousiasmer les joueurs, un franc sentiment de déjà vu s'installe. En effet, derrière leurs allures gentilles, la plupart des séquences telles que le surf, la nage et le tir avec une mitrailleuse glissée entre vos doigts palmés ont déjà été rencontrées dans bons nombres de titres tels que Crash Bandicoot, Pandemonium ou Lucky Luke ! C'est bien de jouer la sécurité mais faudrait pas trop pousser ! On regrette donc ce manque de profondeur. La plate-forme devrait se servir d'éléments puisés dans les genres annexes. Ainsi inclure une dimension d'aventure supplémentaire ne se limitant pas à un simple « hop, je saute pour attraper une option fliz j'écrase un gros vilain et zou je gagne un bonus » serait la bienvenue. A ce sujet, quel dommage de rencontrer à nouveau cette pénurie d'ennemis issue du volet antérieur. On a beau être un joueur pacifiste, il y a des fois où on se dit que ces ennemis sont programmés à ne rien faire. De la paresse informatique en somme. Si vous ne vous approchez pas d'eux ils resteront calmes comme des images. La beauté graphique apporte beaucoup, mais une fois que cette dernière a été atteinte pourquoi ne pas en profiter pour peaufiner le contenu ? Malheureusement face au manque d'innovation actuelle, cette vision demeure idyllique.

SPLendeur HOLLYWOODIENNE

A force de copier et de parodier les productions hollywoodiennes, les développeurs de Gex semblent s'être emparés dans un redoutable cercle vicieux. Le jeu est devenu si proche des films qu'il en a absorbé les avantages (la maîtrise technique remarquable) sans parvenir à en éviter les écueils (un manque flagrant d'originalité). Ainsi sans aller jusqu'à parler de poudre aux yeux, on pourra regretter que cette suite n'innove que par d'infimes touches successives. Enfin il s'agit de ne pas se méprendre, n'assemblons pas trop non plus le paysage. Gex contre Docteur Rez demeure l'un des jeux de plates-formes les plus agréables sur PlayStation. Une certitude, les fans de Gex 2 adoreront ! On s'amuse pas mal à diriger cet exubérant gecko à travers près de 25 vastes et délectables niveaux. De plus avouons qu'il semble difficile de ne pas sourire lorsque Gex vocifère ses injures et autres répliques débiles. En outre les quelques nouvelles situations proposées par le titre, sans surprendre, ont le mérite d'être efficaces. Alors bon, on ne va pas se mettre en boule, se dire que la fin du monde est proche et que les jeux vidéo tournent en rond. Non cela ne sert à rien de se miner le moral. Et puis, de toute manière bien qu'un peu limitée dans le fond, l'intérêt de ce Gex réside comme pour une superproduction américaine dans le spectaculaire, dans l'habillage impeccable. Ainsi dans les deux cas, le public veut en prendre plein la vue et ressortir avec l'impression d'en avoir eu pour son argent. Si la méthode fonctionne sur grand écran, pourquoi n'aurait-elle pas le même impact sur petit écran. Ce jeu demeure donc bon et divertissant, mais on regrettera que les développeurs n'aient pas totalement tenu leurs promesses d'innovation. Une simple suite en somme. Ceux qui ont pu s'essayer aux deux premiers épisodes ne risquent pas d'être déçus.

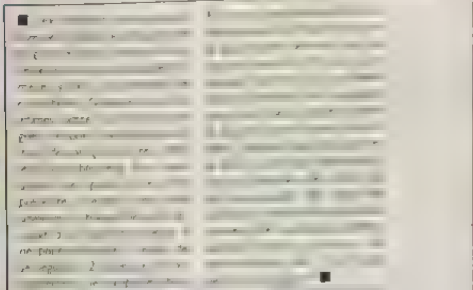


GEX CONTRE DOCTEUR REZ. 349 F

- | | | |
|---|---|---|
| 8 Des décors variés et détaillés le tout mis en valeur par des milliers de couleurs. | 7 Les commentaires sont décapants voire décapés ! Des musiques de qualité inégale. | 7 Obtenir télécommandes et autres objets cachés, requiert du courage. |
| 3 Mis à part les déguisements, ce Gex ressemble à s'y méprendre à son prédécesseur ! | 6 Remplacer les caméras est parfois laborieux mais sinon rien de bien grave. | 8 Des textures fines. Un moteur 3D performant malgré de rares problèmes de caméra. |

LE COMPARATIF : PLUS RIGOLO QUE SPYRO, MAIS MOINS NOUVEAU QUE 1601

L'ART DU DÉGUISEMENT



POUR QUEL PUBLIC ? Pour les passionnés de sauterie à l'humour décalé et les malades de plates-formes.



PARENTAL ADVISORY EXPLICIT LYRICS

Morceaux choisis
Xara adule les gros sucres d'orge
- Watson a disparu, sa femme
est toute nue, donc c'est lui qui
porte le string
J'ai pas un pédé sexuel !
Elle est ou l'orgue ?

Mettre en scène un tigre adepte de kung-fu n'est pas banal. Quand en plus on comprend qu'il peut parler et apprendre des choses, on se penche alors sur son cas avec un véritable étonnement. Tout cela n'est cependant rien en comparaison des talents guerriers de l'animal.



ÉDITEUR DREAMWORKS
INTERACTIVE
DISPONIBLE
EN AVRIL

T'AI FU

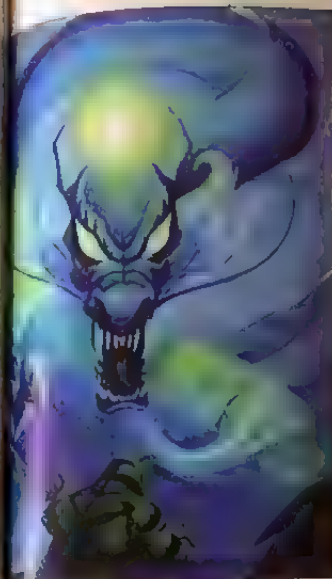


FICHE TECHNIQUE

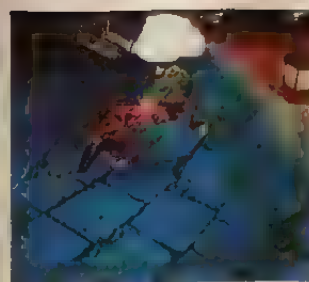
- 1. PLATE-FORME/COMBAT
- 2. DREAMWORKS INTERACTIVE
- 3. ACTIVISION
- 4. SAUVÉGARDE
- 5. DUEL (1 BLOC)
- 6. STÉREO
- 7. VOUS AVEZ FAIT LA CONNAISSANCE DE SI FU



vous tenir à
Le nombre de hits portés et les styles utilisés
affiche sur le côté de l'écran après une combo



L'histoire de T'ai Fu est triste. C'est celle d'un pauvre tigre élevé par des pandas, loin des siens, qui apprend à respecter la vie d'autrui en même temps que les bases de ce noble art qu'est le kung-fu. Tout se passe à merveille jusqu'au jour où l'infâme maître Dragon extermine le peuple tigre et asservit un à un tous les autres clans. Le Dragon maléfique, puissant et cruel, va même jusqu'à chercher T'ai Fu au cœur du monastère des pandas, détruisant leur temple. Là, il laisse derrière lui le tigre comblé à terre sans plus s'en occuper, imaginant que ce dernier est mort. Ce n'est heureusement pas le cas. Blessé et humilié dans sa chair, T'ai Fu salue une dernière fois Lo Ping, le moine panda qui l'a élevé pendant tant d'années, puis il part sur les chemins tortueux de l'aventure pour améliorer son art et assouvir sa vengeance. Le Maître Dragon ne peut - ne doit pas - s'en sortir comme ça.



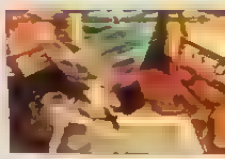
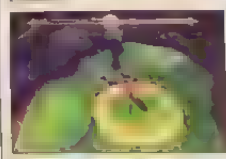
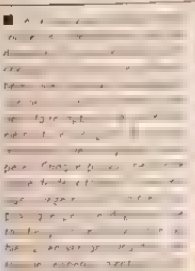
CONNAISSANCE ET POUVOIR

Lorsque T'ai Fu traverse la forêt de bambous, première étape de son périple, il n'utilise que ses seuls poings. Pour se débarrasser des pythons qui lui barrent le chemin, il n'a d'autres choix que d'utiliser les combos faisant appel au style du tigre, brutal et puissant. Cela suffit, dans un premier temps, mais les dangers que T'ai Fu doit affronter plus loin réclament des qualités plus étendues. Et c'est là que les différents grands maîtres interviennent.

Le premier d'entre eux - et celui qui aura le plus d'influence sur la destinée de T'ai Fu - est Si Fu, représentante du peuple de la Mante. Cette sage personne apprend à T'ai Fu comment canaliser son « chi », cette puissante force intérieure que rien ne saurait arrêter. Car si l'art du combat est vital, la maîtrise du chi n'est pas à dédaigner pour autant. Il vous autorise à utiliser les attaques les plus puissantes du jeu et les adversaires les plus redoutables voient leur niveau de santé en prendre un sacré coup lorsque T'ai Fu laisse éclater en une explosion d'énergie sa colère.

Après Si Fu, c'est au tour du maître Léopard d'apprendre quelques nouveaux tours à notre héros. Le rencontrer ne se fait pas sans quelques difficultés. Protégé par ses gardes, il se trouve en haut d'une tour et il ne daigne vous recevoir que pour rendre hommage à votre valeur au combat. Une fois l'épreuve qu'il vous impose remportée, vous apprenez à courir à la manière d'un léopard et à effectuer des bonds de plusieurs mètres. Cette technique vous fera gagner beaucoup de

MANUSCRITS CHI

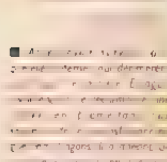


UNE VINGTAINNE
DE NIVEAUX POUR
UN JEU D'ACTION
D'INTENSITÉ

LES PERSONNAGES DE L'HISTOIRE



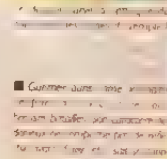
■ Créature mystérieuse issue de la mythologie. Si l'on ne connaît pas le dragon, c'est un peu dommage. Mais dans T'ai Fu, il n'est pas si simple à combattre. C'est un véritable défi, car il faut lui infliger des dégâts importants pour le vaincre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



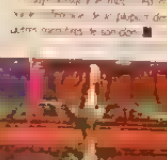
■ Autre personnage important, le rat pirate. C'est un véritable ennemi, car il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa vitesse est telle qu'il peut atteindre le joueur en un instant.



■ Le maître Dragon, un personnage très important. C'est un véritable boss, car il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



■ Le maître Dragon, un personnage très important. C'est un véritable boss, car il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



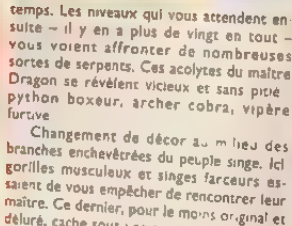
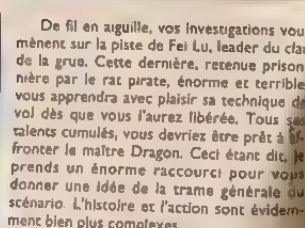
■ Le maître Dragon, un personnage très important. C'est un véritable boss, car il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



■ Le maître Dragon, un personnage très important. C'est un véritable boss, car il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



■ Le maître Dragon, un personnage très important. C'est un véritable boss, car il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



De fil en aiguille, vos investigations vous mènent sur la piste de Fei Lu, leader du clan de la grue. Cette dernière, retenue prisonnière par le rat pirate, énorme et terrible, vous apprendra avec plaisir sa technique de vol dès que vous l'aurez libérée. Tous ses talents cumulés, vous devriez être prêt à affronter le maître Dragon. Ceci étant dit, je prends un énorme raccourci pour vous donner une idée de la trame générale du scénario. L'histoire et l'action sont évidemment bien plus complexes.

temps. Les niveaux qui vous attendent ensuite – il y en a plus de vingt – vous voient affronter de nombreuses sortes de serpents. Ces acolytes du maître Dragon se révèlent vicieux et sans pitié : python boxeur, archer cobra, vipère furtive. Changement de décor au milieu des branches enchevêtrées du peuple singe. Ici, gorilles musculeux et singes farceurs essaient de vous empêcher de rencontrer leur maître. Ce dernier, pour le moins original et déluré, cache sous une apparence grossière un réel talent au combat. Sa monkey roll, en particulier, vous servira énormément par la suite.

COMBATS (PAS SI) BESTIAUX

Tai Fu est un titre auquel on s'essaie avec plaisir et sans avoir à trop se prendre la tête. Les niveaux ne sont pas immenses et on peut sauvegarder à la fin de chacun d'entre eux. Idéal après une journée de travail un peu stressante (nous on joue toute la journée parce qu'on est super stressés, on est vraiment à plaindre) « Simple » jeu d'action, T'ai Fu n'en propose pas moins une large palette de mouvements. Si l'on combine toutes les possibilités offertes à notre digne adepte de kung-fu (chi, provocation, projection, enchaînements...) on en arrive à une vingtaine de coups différents. Cela sans prendre en compte les variantes lorsqu'on mélange les styles. C'est au final tout à fait honnête. Avec de l'expérience, on acquiert certains automatismes qui montrent bien que T'ai Fu est un minimum technique : contre-combo (on bloque une attaque et on riposte de la manière la plus adaptée), provocation (à la fin d'un enchaînement de plus de cinq coups : ceci permet de récupérer de l'énergie chi), tir chi (pour toucher un adversaire à distance)... Certes les combats peuvent être très brouillons – tout va très vite et les styles se mélangent – mais il n'est pas impossible, loin de là, de mettre en place une tactique et de s'y tenir. Sorti de petits problèmes sans véritable importance (angles de caméra qui changent brusquement, tendance à faire des sauts de trop grande amplitude...), T'ai Fu devrait ravir les amoureux de jeux qui se distinguent par leur action enlevée et leur ambiance. Pour la finesse vous repasserez, mais pour ce qui est de s'éclater



Le maître Singlier sort de la cage de glace avant de vous attaquer. Pas fin, ce boss ne sait utiliser que la force brute. Méfiance.



DIFFICULTÉ	MUSIQUE ET SON	DOSE DE VIE
7 Montagnes enneigées, temples, marais... La variété des décors est assez plaisante.	8 Voir (en anglais) très réussies. On retiendra quelques bonnes musiques également.	5 Pas de mode 2 joueurs et un intérêt somme toute limité. Difficulté bien dosée.
ORIGINALITÉ	JOUABILITÉ	GRAPHISME
7 Bon thème d'ambiance, T'ai Fu met en scène des personnages peu conventionnels.	6 Quelques défauts (distances difficiles à évaluer, combats brouillons...) qui ne gâchent rien.	7 Graphismes réussis et jeu fluide, dans l'ensemble. Du bon travail.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE NINJA ET FIGHTING FORCE.

LES PERSONNAGES DE L'HISTOIRE



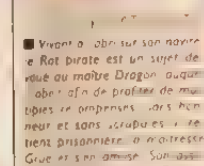
pour l'instant, il n'y a pas d'adversaire de taille.



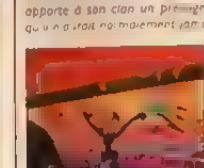
■ Créature fantomatique apparue soudain à T'ai Fu dans une sorte de rêve. Lou Fu connaît tout ce qui se passe et est prêt à aider le Tigris. En le voyant, T'ai Fu reconnaît son père et s'entrevoit avec lui.



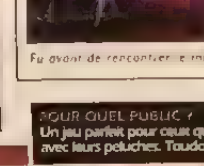
■ Fonctionnaire du clan de la grue, le maître Dragon est un personnage très important. C'est un véritable boss, car il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



■ Vivant à l'abri sur son navire, le Rat pirate est un sujet de vue au maître Dragon, auquel il offre de profiter de multiples récompenses. Lors d'un combat, il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



■ Créature issue de la mythologie, le dragon est un personnage très important. C'est un véritable boss, car il est très puissant et peut infliger de lourds dégâts. Il faut donc être très vigilant pour le combattre. Sa puissance est telle qu'il peut détruire tout ce qui se trouve sur son passage.



■ Fu avant de rencontrer le maître Dragon.

POUR QUEL PUBLIC ? Un jeu parfait pour ceux qui bédient minutieusement les combats avec leurs peluches. Toudou versus Biblot... Fight!

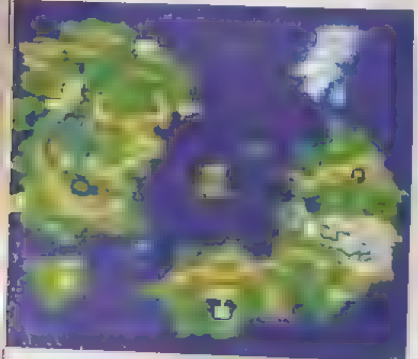
7 Vous n'avez jamais joué à un jeu de combat ? T'ai Fu est un jeu très intéressant dans un genre qui n'est pas très répandu. T'ai Fu est un jeu très intéressant dans un genre qui n'est pas très répandu. T'ai Fu est un jeu très intéressant dans un genre qui n'est pas très répandu.

Les jeux de rôles poursuivent leur progression sur PlayStation, avec plus ou moins de réussite. Guardian's Crusade, lui, s'adresse sans aucun doute et avant tout, à un public jeune.



GUARDIAN'S CRUSADE

ÉDITEUR : ACTIVISION - DISPONIBLE EN AVRIL



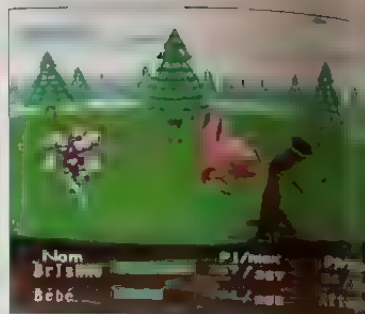
FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE RÔLES
ÉDITEUR	ACTIVISION
TRIBUTEUR	ACTIVISION
ÂGE DE JOUEURS	10 ans et plus
DIFFICULTÉ	FACILE
SAUVEGARDES	SAUVES
ÂGE (1 BLOC)	OUI
STÉRIOT	OUI
ON EN EST TOUJOURS À L'ÉTOIT,	ATTENDANT PLUS DE LIBERTÉ

Constatons, les jeux de rôles continuent à paraître avec régularité. Chacun y va de son lot de titres japonais, pour assurer probablement la relève d'un FFVII dont tout bon possesseur de PlayStation s'est déjà repu jusqu'à plus soif. C'est au tour d'Activision, qui s'attaque très fort à la PlayStation après s'avoir, pendant longtemps, pris en considération que le PC, de suivre la mode. Guardian's Crusade est un jeu de rôles construit d'une manière tout à fait classique. Il vient concurrencer directement Tail Concerto de Bandai, sur le terrain des productions réservées avant tout aux plus jeunes.

LE CHEVALIER ET LE BÉBÉ

Petit jeu développé par un studio modeste, Guardian's Crusade, originellement Knight & Baby, propose au joueur d'incarner un jeune chevalier né dans un petit village. Se promenant alentours, il sera témoin d'une apparition qui placera sous sa responsabilité une créature toute rose à mi-chemin entre le cochon et le dragon. Comme on peut se le douter, cette dernière ne causera bien des tracas, mais surtout la poussera dans quantité d'aventures lui faisant découvrir le reste du monde. L'ensemble reste partiellement classique, avec une trame scénaristique très légère et simple à suivre. Point de rebondissements incessants, ni d'ambiance cosmo-théologique. Les personnages ont des psychologies simples tout étant manichéen au pos-



Bébé, contrôlé par la machine, agit un peu sèchement lors des combats. C'est parfois frustrant.



UN JEU DE RÔLE SANS PRÉTENTION, QUI CONVIENT SURTOUT AUX PLUS JEUNES JOUEURS

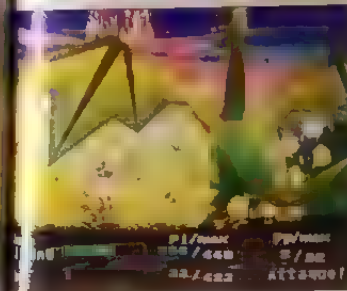


Les effets spéciaux sont globalement assez réussis, comparativement à ce qu'on voit d'habitude.

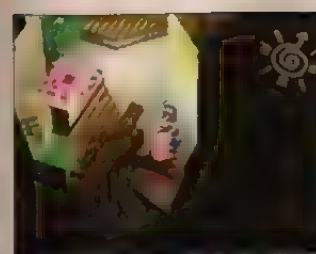
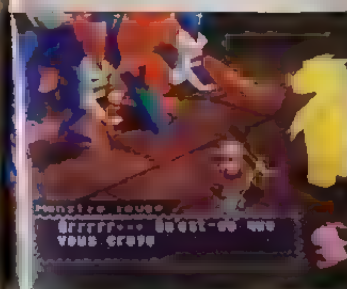
Mais cela ne veut pas dire que Guardian's Crusade est mauvais, bien au contraire. A tout du petit jeu de rôles sympathique, sans prétentions, mais qui offre de longues heures de jeu. Passé le premier tiers du soft, durant lequel le joueur est guidé tel un train sur des rails, il devient un peu plus intéressant. Peut-être, on en apprend plus sur certains protagonistes, et on progresse à rythme constant. Bref, l'histoire est mignonne, le monde efficace et, globalement, on retrouve des sensations semblables à celles de Tail Concerto.

QUELQUES ORIGINALITÉS

Côté système de jeu, c'est simple : expérience, niveaux, attributs limités et explicites pour le personnage. Pour les combats, même chose : attaque, défense, fuite et magie. Cette dernière est cependant développée par l'intermédiaire des « jouets magiques ». Glanés au fil de l'aventure, ceux-ci ont des capacités aussi variées qu'originales, allant du commentateur à l'artographe, en passant par des soutiens d'attaque ou de défense, ou encore des soins. Ils ont invoqués au moyen de points psychiques, dont la dépense est évidemment fonction de leur puissance.



Si certains monstres sont très puissants, il est rare de mourir d'un coup en combat.



Certains jouets magiques sont bien cachés dans des bâtiments apparemment sans intérêt. Voyez tout !

Toujours suivant ce même principe de simplicité extrême, vous n'aurez à contrôler que le chevalier, point final. Le bébé est, lui, géré par la machine. Ce dernier est assez mystérieux et apprend vite à se transformer au cours des combats, imitant les monstres que vous aurez auparavant rencontrés. On retrouve enfin les changements d'états, c'est-à-dire la possibilité d'être ou de rendre confus, paralysé, endormi, etc., comme dans FFVII, pour ne citer que lui.

La gestion des objets fait bien sûr appel à l'inévitable inventaire, qui permet de les utiliser ou de les équiper. Bagues, armure, boucliers, épées et anneaux seront les seuls types d'équipement qu'il vous faudra gérer, s'ajoutant tantôt à votre attaque, tantôt à votre défense. Le reste sert à récupérer points de vie et points psychiques, à se soigner ou encore à placer l'ennemi dans un état indésirable. Simple et efficace !

UN BON PETIT JEU !

Au final, Guardian's Crusade offre de bons moments, mais pas l'excitation que les fans attendent après FFVII. Les plus jeunes accrocheront sans mal au graphisme épuré, coloré et mignon comme à l'histoire simple ; les autres devront se suffire des heures de jeu assez conséquentes qu'il propose. Un titre sympathique, qui, s'il ne casse pas la baraque, garde le mérite d'une traduction soignée et d'un principe toujours apprécié.



Le nombre de jouets magiques devient vite énorme. Mais vous aurez tendance à utiliser toujours les mêmes.

PETIT DÉFI DE JEU DE RÔLES

■ Pour le jeu de rôles, on ne peut pas dire que c'est un jeu de rôles, mais c'est un jeu de rôles.



De nombreux dialogues, bien intéressants pour l'aventure.



Des personnages qui augmentent l'expérience acquise lors de combats.



Des boutiques dans chaque ville, pour mieux s'équiper.



Et pour finir, les fameuses lettres de la fin desquelles vous apprendrez tout.

POUR QUEL PUBLIC ? Avant tout destiné aux plus jeunes, c'est un titre qui offre cependant de bons moments.

6 Guardian's Crusade cible le même public que Tail Concerto. Mais même avec toutes ses caractéristiques, il reste un peu en deçà du titre de Bandai. Pour les fans de jeux de rôles, qui croient sans cesse à la magie, il reste agréable à jouer. Pour les plus jeunes, il est en revanche fortement recommandé.

GUARDIAN'S CRUSADE - 36 F

DESIGN	6	ÉTAT	6
Simple, cartoonnesque, il ravira les plus jeunes.		Brayages amusants, musicaux à l'image des graphismes, quoique plus inégales.	
ORIGINALITÉ	4	JOUABILITÉ	8
Du jeu de rôles classique, avec quelques touches d'originalité.		En 20 minutes, tout le système est intégré !	

DURÉE DE VIE	8	TECHNIQUE	5
Sur ce point, les fans seront satisfaits. Il y a de quoi faire !		Pas de quoi imposer de nouveaux standards, mais au moins ça tourne bien !	

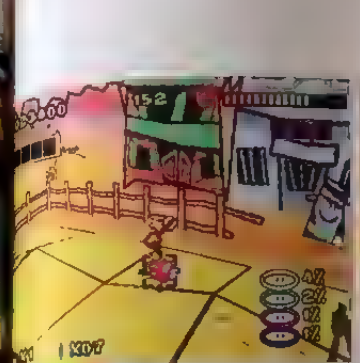
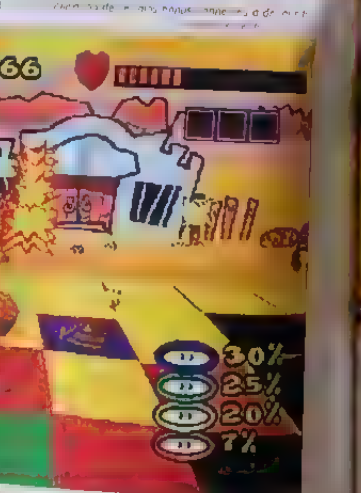
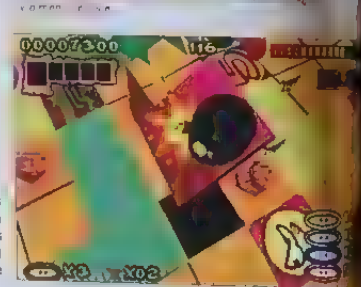
LE COMPARATIF : MOINS BON QUE TAIL CONCERTO, MEILLEUR QUE GRANSTREAM SAGA.

Au même titre que Kurushi ou Devil Dice, Live Wire fait figure d'intrus dans le paysage vidéo-ludique actuel. Une production atypique éminemment sympatoche mais qui aurait mérité une réalisation globale un peu plus soignée et une profondeur de jeu plus aboutie.

Avec tous les jeux de foot, de baston et de courses automobiles qui traînent sur le marché, les joueurs ont un peu perdu l'habitude de se servir de leurs petits neurones spongieux. Bercés doucement par la routine vidéo-ludique qui sévit depuis quelques temps, ces centaines de milliards de neurones s'endorment, s'engourdissent comme saisis par le froid, s'assèchent, se recroquevillent, se ratatouillent pour devenir tout petits, tout petits, tout petits... Si ça continue comme ça, bientôt, vous ne vous exprimerez plus qu'en criant « gaaaaa », « room » ou en donnant des coups de poings et des coups de pied ! Mais, rassurons les mères de famille, heureusement, il existe d'autres façons de s'amuser sur PlayStation ! Tenez, par exemple, dans Live Wire, il n'y a pas de Lamborghini, ni de ballon ou de combo dévastatrices. Vous incarnez juste un truc tout minable qui ressemble vaguement à un poisson caoutchouteux obèse souffrant d'hypertrophie oculaire (il a des yeux globuleux, si vous préférez). Le genre de chose sur laquelle une fille ne poserait jamais, mais alors jamais ses lèvres... quoique.

C'EST DANS LES VIEUX POTS...

Développé par The Code Monkeys (Turin, Carmagedon), Live Wire appartient à cette catégorie maudite de jeux que les testeurs fuient comme la peste (ou la lèpre, au choix) lorsqu'ils en voient un traîner sur le bureau de leur rédacteur en chef chéri (hein, les gars ?). En d'autres termes, il s'agit d'un jeu de



fiction. Le concept de Live Wire paraît novateur comme ça, de prime abord, mais, en fait, il respire très largement de Qix, un très vieux jeu qui on pouvait trouver dans les salles d'arcade de la Place de Clichy entre 1979 et 1981 et dont les hard core gamers de l'époque raffolaient. Comme quoi, la vie est un éternel recommencement... est-ce pas ? Je bavarde, je bavarde, vous savez maintenant qu'il va falloir faire cogiter votre matière grise, mais ça reste encore nébuleux tout ça, hein ? Mettons fin au suspense immédiat. Dans Live Wire, vous dirigez donc la petite bestiole décrite plus haut (le poisson machin) dans un univers en 3D dont le sol est recouvert de cases. Le but du jeu consiste à refaire les contours d'un maximum de cases pour conquérir le niveau (chaque case entourée prend votre couleur). Comprenez ?

UN PEU DE STRESS

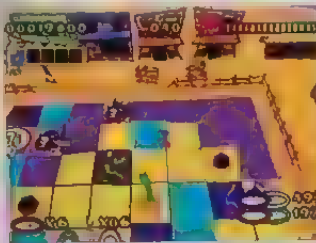
Evidemment, vous n'êtes pas seul sur le coup, trois autres poissons ont décidé de vous faire devenir chèvre, en procédant de la même façon et en repassant sur les lignes que vous avez tracées. Aaaaargh ! Une véritable histoire de fou ! Grâce à dieu, vous pouvez également leur pourrir l'existence en effaçant leur travail mais aussi en utilisant les nombreux bonus disséminés un peu partout sur l'aire de jeu. Pour y avoir accès, vous devrez nécessairement faire le tour des cases bariolées. Certains bonus sont de simples armes offensives (les poissons disposent



d'une barre d'énergie), d'autres permettent de reprendre toutes les cases de votre adversaire d'un coup ou encore de les faire exploser. Comme si ça ne suffisait pas, le temps est limité et vous devrez composer avec la présence de nombreuses bestioles neutres qui vous ralentiront dans votre tâche et dont le contact vous coûtera de précieux points de vie.

DE LA BONNE HUMEUR MAIS...

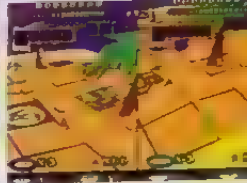
Rafraîchissant, fun, dynamique, Live Wire l'est indéniablement. Malheureusement, on fait assez vite le tour de ses possibilités. Malgré l'agressivité des adversaires et la présence de plus de cinquante niveaux, cette production ne parvient pas vraiment à se renouveler et finit par lasser. Les situations sont dans l'ensemble très répétitives. De plus, le meilleur moyen de gagner consiste à favoriser la rapidité en se précipitant à toute berzingue sur les cases bonus les plus intéressantes avant l'adversaire. Une fois pigé le truc, l'aspect réflexion en pâtit un peu, bien qu'on ne soit pas toujours à l'abri d'un retournement de situation. Le bilan technique quant à lui est loin de soulever l'enthousiasme. Le titre des Code Monkeys souffre de ralentissements assez désagréables notamment lorsqu'on éloigne le zoom, pour avoir une vision globale du terrain (une question de survie !). A deux, en écran split, les parties en deviennent franchement pénibles. Un défaut intolérable étant donné la relative simplicité de la 3D. A 150 balles, à la rigueur, ça aurait encore pu passer, mais à 345 francs, là on dit « gloups ». Bon, je vous laisse, j'ai du poisson sur le feu...



Avant de se précipiter sur un nouveau niveau, la carte de la zone est...

UN PEU LÉGER

A l'origine, Live Wire était un jeu de stratégie en temps réel. Mais les développeurs ont décidé de le transformer en jeu d'action. Le résultat est un jeu qui est à la fois un jeu d'action et un jeu de stratégie. Le jeu est très amusant et très dynamique. Les situations sont très répétitives. De plus, le meilleur moyen de gagner consiste à favoriser la rapidité en se précipitant à toute berzingue sur les cases bonus les plus intéressantes avant l'adversaire. Une fois pigé le truc, l'aspect réflexion en pâtit un peu, bien qu'on ne soit pas toujours à l'abri d'un retournement de situation. Le bilan technique quant à lui est loin de soulever l'enthousiasme. Le titre des Code Monkeys souffre de ralentissements assez désagréables notamment lorsqu'on éloigne le zoom, pour avoir une vision globale du terrain (une question de survie !). A deux, en écran split, les parties en deviennent franchement pénibles. Un défaut intolérable étant donné la relative simplicité de la 3D. A 150 balles, à la rigueur, ça aurait encore pu passer, mais à 345 francs, là on dit « gloups ». Bon, je vous laisse, j'ai du poisson sur le feu...



QUOI ? IL EST PAS FRAIS MON POISSON ?



POUR QUEL PUBLIC ? Pour ceux qui veulent se détendre à la pause déjeuner !

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

LIVE WIRE - 349 F

- 4 Des graphismes rigolos mais des couleurs criardes qui ont tendance à baver.
- 6 Des musiques techno et des bruitages cartoon. Rien d'extraordinaire.
- 5 Il y a plus de cinquante niveaux mais le principe demeure trop répétitif.
- 4 Aucun effet visuel. Des ralentissements inexplicables vu la simplicité de la 3D.
- 7 Le concept n'est pas vraiment nouveau mais le mélange action/réflexion est rafraîchissant.
- 6 Les ralentissements posent parfois des problèmes. Commandes intuitives.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE KURUSHI ET QUE DEVIL DICE.

LIVE WIRE!

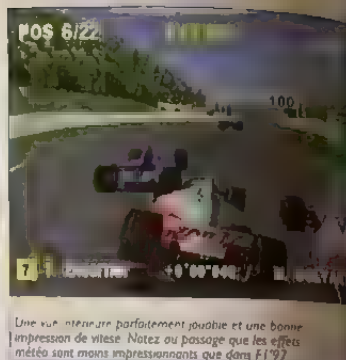
EDITEUR SCI
DISPONIBLE EN AVRIL



FICHE TECHNIQUE

ACTION/RÉFLEXION
SCI
EIDOS
1A4
LITE 3
IES OUI
D OUI (1 BLOC)
EN STÉRÉO
ON COMPREND QU'UN CARRÉ, C'EST UN CERCLE AVEC DES COINS !

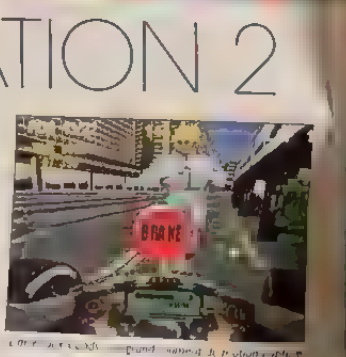
Décus par F1'98, les puristes attendaient avec impatience cette adaptation de l'une des simulations les plus réputées de l'univers PC. Grosse déception, cette version 32 bits n'a strictement rien à voir avec le produit d'origine.



Une vue interne parfaitement jouable et une bonne impression de vitesse. Notez au passage que les effets météo sont moins impressionnants que dans F1'97



Même en mode simulation, le pilotage demeure très simplifié. Ici je roule dans l'herbe à plus de 200 km/h. Tranquille



Un petit schéma permet de voir et l'état de votre F1. Probant

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

EDITEUR : UBI SOFT - DISPONIBLE EN AVRIL



FICHE TECHNIQUE

GENRE : SIMULATION DE F1
EDITEUR : UBI SOFT
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEURS : DE 1 À 4
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
SAUVEGARDE : OUI (B.O.C.)
MULTIPLATEAU : OUI (B.O.C.)
SON : STEREO
OS : PC, MAC, LINUX
OS : PC, MAC, LINUX
SONGEE AF 97 AVEC NOSTALGIE

Pfiou ! Avec tous ces jeux de courses qui pululent sur le marché ça commence à devenir vraiment difficile d'amorcer son texte de façon un peu originale. Je ne vous raconte pas comment je rame. En plus, en face de chez moi, il y a mes voisines qui ont invité des copines (Quais, on est samedi soir, si vous voulez tout savoir). Et ça rigole, et ça met la musique à fond et ça se trémousse dans tous les sens. Comment voulez-vous travailler dans des conditions pareilles ! Hey, mais c'est qu'elles sont pas mal guêlées les voisines... Non Santoni ! Concentre-toi ! Ne regarde pas les filles danser ! Si je ne fais pas d'autosuggestion, je sens que vais passer le reste de la nuit le pil collé contre ma fenêtre ! Bon, ben voilà, finalement, j'ai trouvé mon entrée en matière on va pouvoir se lancer dans le vif du sujet maintenant !

MOINS SEXY QUE LES VOISINES
Adaptez un produit PC sur une console a toujours constitué un exercice périlleux surtout lorsqu'il s'agit d'une bombe comme Monaco GP 2. D'entrée de jeu il était imaginable que cette version PlayStation réalise d'un point de vue esthétique avec son homologue PC. La Play a des



Le ralenti on peut constater que les concurrents adoptent des trajectoires idéales la F1 blanche, c'est moi !



Même en mode simulation, le pilotage demeure très simplifié. Ici je roule dans l'herbe à plus de 200 km/h. Tranquille

ressources, c'est un fait, mais de là à faire jeu égal avec une machine de plus de 10 000 francs équipée d'une carte 3D, il ne faut pas non plus exagérer. On y était tous préparés néanmoins la qualité graphique du jeu a quelque chose de choquant. Nous sommes en 1999, la PlayStation est là depuis longtemps, d'énormes progrès ont été faits en matière de programmation (le profiler, souvenez-vous), alors pourquoi nous servir un jeu aussi terné visuellement ? Habillage minimaliste, couleurs délavées, textures grossières, affichage du décor capricieux... on atteint le summum du mauvais goût en allant faire son pre-



Un petit cadreur vous permet de contourner le problème

mier arrêt au stand. Un véritable retour à l'ère paléolithique de l'infographie ! Pitoyable ! En gros, hormis la modélisation des monoplaces, on reste très nettement en dessous de Formula One 97 ! Ce titre a quand même deux ans ! Pour légitimer cette tristesse esthétique, certains n'hésitent pas à employer le terme compromis. Pour conserver une fluidité et une impression de vitesse optimales, il était soi-disant nécessaire de faire un « petit » sacrifice. Mouais. Qui s'est occupé du développement déjà ?

UN PILOTAGE SANS PROFONDEUR

Il est vrai qu'une fois installé dans le baquet de sa petite Formule 1, ça décoiffe. L'impression de vitesse est vraiment convaincante. Les ralentissements quant à eux sont peu nombreux même à Monaco dans le fameux virage de Loews. Ce qui nous amène à aborder le délicat problème du réalisme. Le pilotage est agréable, le jeu est super jouable c'est indéniable, mais il ne s'agit assurément pas de simulation. Là encore on est loin des modèles physiques de Formula One 97 dont certains aspects avaient pourtant été vivement critiqués par les puristes. Par rapport à la version PC, le pilotage a été considérablement simplifié. Premier constat, les pertes d'adhérence sont très rares, votre F1 colle littéralement au bitume même sous la pluie. Un petit écart dans l'herbe grasse ? Pas de problème la monoplace garde son cap ! Les modèles de freinage témoignent du même exotisme. Ainsi, piler comme un malade en plein virage ne fera pas partir la F1 en sucette. Les distances de freinage sont également très courtes. Enfin un choc à plus de 300 km/h contre une autre voiture ou une barrière se soldera par la simple cassure de votre alleron avant ! Bref, tout ce qui faisait la quintessence de la version PC est passé à la trappe. L'impression de vitesse et le comportement cohérent des concurrents ont beau être les deux principales qualités de Monaco GP 2, la conduite demeure au final vraiment trop superficielle pour captiver ceux qui sont en quête d'une vraie simulation.

GROS SOUPIR

On se retrouve donc avec un produit très grand public, hyper accessible, certes, mais sans saveur particulière et qui plus est amputé de deux modes de jeu vraiment originaux (les modes carrière et rétro). Grrr. Les développeurs avaient décidément toutes les cartes en main pour nous servir un produit exceptionnel : pourquoi avoir misé sur l'arcade et dénaturé autant la version PC alors que les joueurs ne désirent qu'une chose : toujours plus de réalisme et d'innovations ? Peut-être est-ce tout simplement un problème de compétences ? N'oublions pas que l'équipe chinoise qui s'est chargée du développement n'avait pas une culture F1 très développée. Voilà où ça mène la délocalisation

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 - 349 F			
5	Des F1 plutôt bien modélisées mais un rendu graphique inférieur à celui de F1'97	6	Des bruits de moteur réalistes Commentaires et musiques discrètes.
2	A part un petit graphique qui montre l'influence des réglages sur le comportement des F1, RAS	8	La prise en main est intuitive même en mode simulation. Idéal pour les néophytes.
LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE FORMULA ONE 97, MIEUX QUE FORMULA ONE 98			

UN JEU DE F1 TROP ORIENTÉ ARCADE



Il existe 8 points de réglage. Un gros problème vous montre l'influence des réglages sur le comportement de la F1

LE MINIMUM SYNDICAL

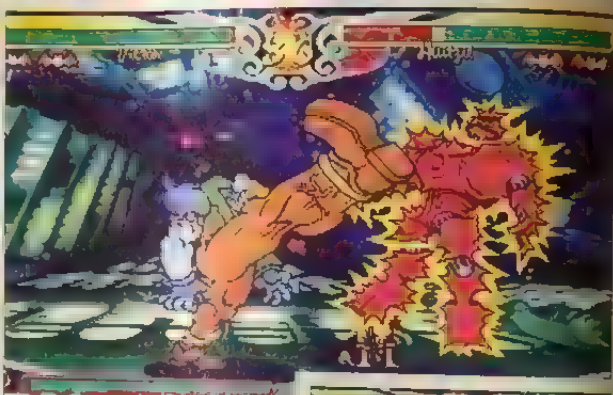
Concernant les options de jeu la encore, on sent que les développeurs n'ont pas eu envie de trop se casser la tête. On vous l'a dit plus haut, les modes rétro et carrière n'ont finalement pas été intégrés à cette version définitive, le mode challenge est la aussi porté disparu. Le contenu est par conséquent très conventionnel un mode arcade dans lequel vous pourrez tout-circuler les chicanes et jouer aux autos tamponneuses sans crainte d'être pénalisé. Un mode time attack pour explorer ses records, un modes course simple et un championnat. Ces deux derniers modes vous donnent la possibilité de paramétrer la météo, le degré de réalisme des dégâts et l'application du règlement de la FIA. Hélas toutes ces options ne parviennent



Pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête au volant d'une F1.

6 MGP 2 est une petite déception. Ubi Soft aurait pu donner naissance à un titre réaliste qui répondrait plus aux attentes des fans de F1, au lieu de ça, ils ont préféré adapter leur jeu pour un plus large public. Le résultat ? Un produit conventionnel à réserver aux néophytes de la conduite virtuelle.

Virgin Interactive met le paquet, en sortant, pour le marché européen, la troisième conjonction des aventures « bastonniques » de Dark Stalkers. Force est de constater que les monstres se crepent le chignon avec toujours autant d'humour et de légèreté !



DARK STALKERS 3

EDITEUR CAPCOM/VIRGIN IE
DISPONIBLE EN AVRIL



FICHE TECHNIQUE

COMBAT	EDITEUR	CAPCOM
EDITEUR	VIRGIN IE	
JOUEURS 2		
8		
AFNIS		
OUI (1 BLOC)		
Q-SOUND STEREO		
ON INSULTE SON PARTENAIRE HUMAIN OU L'ORDINATEUR		



Les combattants de Dark Stalkers sont issus de mythes fantastiques créés pour effrayer les petits enfants désobéissants. Pour ce troisième opus, qui n'aura jamais connu d'épisode intermédiaire (en l'occurrence, Dark Stalkers 2), 3 persos inédits font leur apparition : Bonny Hood le petit chaperon rouge, Q-Bee la femme abeille et Jedah le vampire pédant. Les autres protagonistes émanent des 2 précédents Vampire Hunter, titre original de la saga. Ce qu'on nous confère un total de 18 persos comprenant D mitri le vampire, lours Sasquatch, Hutzli le robot, Victor Humuncule l'Egyptien Anakans, Felicia et ses copines les chauves-souris le

squelettique Rapter, Rikuo l'homme-poisson, Talbath le loup-garou, Donovan l'exorciste oriental, Bishamon le samouraï et, enfin, l'incandescent Pyron. Toute une tripotée de monstres miteux sur le retour en somme

DES ANIMATIONS TRES « CARTOON »

C'est indéniable, les animations des personnages bénéficient de soins particuliers en ce qui concerne leurs mimiques et leurs coups spéciaux. Variables dessins animés interactifs, les animations fourmillent de détails et d'images subliminales. Par exemple, lorsque Victor encaisse un coup violent, son cerveau se retrouve éjecté hors de son crâne et ses yeux lui sortent des orbites tels des merlans frits ! De plus, les super combos donnent lieu à de spectaculaires effets graphiques très dynamiques, qui rendent les impacts des attaques très violentes. Les cheveux se frisent, les corps s'électrisent déviant les squelettes des protagonistes, les ricus de douleurs déforment les visages... En outre, on retrouve la griffe et le savoir-faire Capcom en matière de graphisme et d'animation. Le rapprochement inconscient avec Marvel Super



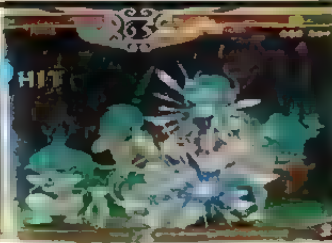
héros ou encore la série des Street Zero s'avère ici flagrant, puisque le style reste identique. Du point de vue technique, il est fort agréable de constater que, malgré la taille importante de certains personnages (comme Sasquatch ou Hutzli), l'animation ne souffre nullement de ralentis ou de bugs d'affichage, ce qui était le cas de Marvel. Bien au contraire, ici, vous pourrez même accélérer la vitesse des combats via une option dans le menu de configuration, sans altérer la jouabilité ou le comportement des sprites à l'écran. Sans contester le point fort du jeu.

UN NOUVEAU SYSTEME 3 DE JEU

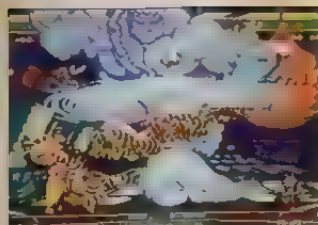
Comme vous vous en doutez, le système a évolué dans le bon sens, depuis le premier épisode, puisqu'il est désormais possible de choisir entre 2 modes de super combos incluant les anciennes et les nouvelles attaques. Autrement, à



Bishamon étourdit Donovan, en faisant tourner des esprits autour de lui !



Victor se fait passer à tabac par des séries de coups.



Après un bon se croisant, il s'ensuit une déferlante d'effets graphiques

la manière du Zero Attack de Street Fighter Zero, vous serez en mesure de créer vos propres enchaînements, au prix d'un niveau entier de votre jauge de furie, en pressant simultanément sur un bouton pied et poing. Cela aura pour effet, à l'écran, de vous plonger temporairement dans une sorte de décor nuageux. Un peu comme pour le principe des mondes parallèles de Bioman, qui accroît votre puissance. Quelle comparaison... Sinon, la prise en main des coups spéciaux s'effectue à base de quarts de tours ou de demi-cercles à la manette, tout comme dans un Street. A la différence qu'ici le déclenchement des attaques bénéficie d'une plus grande tolérance, comparé à Vampire Hunter premier du nom, qui n'admettait aucune erreur dans les manipulations. En bref, Dark Stalkers 3 annonce de véritables progrès dans sa manéabilité, en gommant les faiblesses du passé.

DES OPTIONS A GOGO

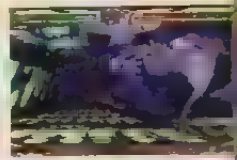
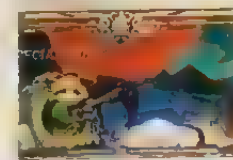
Le passage de l'arcade à la console nécessitait bien évidemment de rajouter des options inédites. C'est la raison pour laquelle le mode original vous accordera un moment de créativité, vous permettant d'élaborer votre propre assaillant. Vous commencerez par lui donner un nom. Ensuite, vous lui ferez affronter un maximum d'adversaires, pour augmenter ses points d'expérience et, par la même, améliorer ses caractéristiques en résistance et puissance. Evidemment, toute cette opération ne vaut que si vous pouvez sauvegarder les données de votre perso sur Memory Card ! Une fois cela effectué, libre à vous de défier vos amis, en vous frottant à leurs chimères. Très pertinente, dans le fond, cette option motive le joueur à accumuler les combats en mode solitaire, normalement source de lassitude pour qui s'habitue trop vite aux techniques de l'ordinateur. Excellente idée donc de la part de Capcom. Sinon, pour les férus d'illustrations, une galerie d'images se complète au fur et à mesure que vous recommencez et terminez le jeu. En résumé, Dark Stalkers 3 se place sans peine à la hauteur d'un Street Fighter. Un bon substitut pour tous ceux, et ils sont nombreux, qui en ont assez de Street Fighter

DES PROVOCATIONS PUISSANTES

■ En jeu
Série
Niveau
Score
Temps
Total



LYCANTHROPE, VAMPIRE SUCCUBE, HUMUNCULE LA FAMILLE EST RÉUNIE AU GRAND COMPLET !



Q-Bee la femme abeille

POUR QUEL PUBLIC ? Pour ceux qui en ont marre de ressasser Street Fighter à longueur de journée !

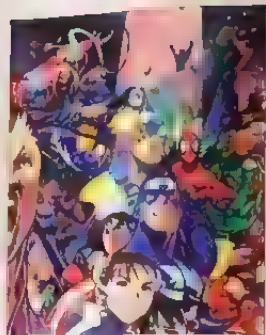
6 MONSIEUR... Les combats d'adversaires puissants et la prise en main rapide. Dans d'un monde original aussi intéressant que captivant, DES est une excuse pour découvrir, ce serait-ce qu'un instant, l'inimitable Street Fighter.

DARK STALKERS 3 - 349 F

7	Plus tôt axé manga, le style graphique fait penser à du dessin animé. Epuré mais efficace.	4	Les musiques mélangent bien le rythme et synthé, pour former une soupe sonore sans saveur.	7	C'est un jeu de combats, seul, vous risquez de vite vous ennuyer. A deux, c'est le nirvana !
4	L'idée des créatures de la nuit est excellente, mais le jeu est trop proche de Street Fighter.	8	La prise en main est confortable et aisée, les amateurs de Street Fighter retrouveront vite.	7	Technique... De la 2D au top. Bien que la taille des sprites soit importante, le titre ne ralentit pas.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER, MOINS BIEN QUE STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA.

A ma droite, une équipe de super héros tout droit débarqués des plus célèbres comics américains. A ma gauche, un panel de personnages hors du commun qui a ouvert la voie à un genre désormais sacré : le jeu de combats. Entre les deux, mon cœur balance...



MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBLE EN
AVRIL



Je suis un fan de la série des Street Fighter, depuis de nombreuses années. Et elle me le rend bien. Toutefois, il me faut bien admettre que le temps passe, le temps lasse, et il m'est de plus en plus difficile de conserver, au fond de mon regard éteint, cette flamme des premiers jours où la simple évocation de ce nom me comblait de joie. En intégrant les héros de Marvel à la série, Capcom a également revu la jouabilité. Dans un monde de héros, tout est « super », en particulier les pouvoirs, et il fallait que cela se ressentisse de façon évidente dans le jeu. C'est à ce moment qu'un petit gars de chez Capcom a mis son nez dans un dico et est allé chercher la définition du mot « démesure ».



COMICS VS VIDEO GAME

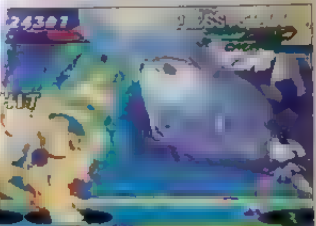
Marvel Vs SF, c'est de l'explosion pyrotechnique à tour de bras, des couleurs qui pétent, des écrans qui s'illuminent sans cesse. De la poudre aux yeux qui fonctionne plutôt bien : les attaques sont démesurées et Super-Hulk (Ryu) ou Optre Base (Cyclope) prennent maintenant une bonne moitié d'écran.

C'est amusant, même si ça n'apporte pas grand-chose.

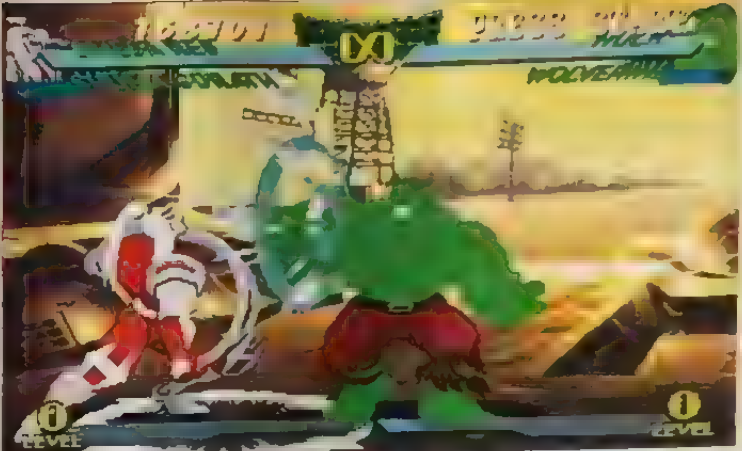
Pour parler des personnages, il faut les diviser en 2 équipes. Du côté des Marvel, 8 persos répondent présents : Captain America, Hulk, Serval, Spiderman, Omega Red, Shuma-Gorath, Black Heart et Cyclope. Chez les Street Fighter, le combattant de plus est disponible. Il y a Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, Dhalsim, Akuma, M. Bison, Kura et, enfin, Dan Ibluk. On en arrive à un total de 17 protagonistes. Cela sans compter éventuels personnages cachés (Evil Zangief, ambli, Mephisto... présents dans la version cadé mais que je n'ai pas (encore) trouvés ici) les boss, Apocalypse et Cyber Akuma.

FAUX DUO ET VRAIE DUALITE

Il existe, dans Marvel Vs SF, différents modes de jeu, qu'on connaît bien, pour la plupart. Training, versus, tournoi, hero battle et crossover. Les deux derniers nous interpellent quelque peu. Le « hero battle » met face à face les Marvel et les



Les attaques combinées voient l'écran se remplir de feu. Amusez-vous à créer des équipes pour voir de quelle façon les personnages s'accomplissent.



Street Fighters. Les combats s'enchaînent et on voit l'équipe la plus forte. Rien d'extraordinaire. En ce qui concerne le « crossover », il vous autorise à jouer avec 2 personnages et à en changer quand bon vous semble en cours de combat. Car oui, vous pouvez sélectionner 2 combattants en modes « versus » ou « tournoi », mais le second personnage ne sert qu'à appuyer vos super attaques ou vos contres. Bah vi, c'est dommage, mais c'est comme ça. La mémoire vidéo de la PlayStation n'est pas assez étendue pour mémoriser les palettes de mouvements de plus de 2 combattants. En mode « crossover », lorsque vous choisissez 2 persos, vous retrouvez ces mêmes figures en face de vous. Match miroir obligatoire.

Technique, Marvel Vs SF l'est un petit peu. produit Capcom oblige. Il y a des contres, des air combos, des team super combos, des contres-chopes... On ne peut pas dire que le jeu manque de subtilité, même si tout cela est noyé dans un univers apocalyptique de pouvoirs qui fusent et de lumières éclatantes qui viennent illuminer l'écran comme un grand feu d'artifice. Plus cassé et lent que la version NTSC (version japonaise), Marvel Vs SF sauve la mise, du côté de la vitesse grâce à son mode turbo qui permet de booster quelque peu le déroulement des combats. Un jeu sympathique mais qui n'innove pas et fait figure de titre déjà vu. A réserver aux boulimiques du genre.



EVITEZ LES ÉQUIPES RYU-KEN, ÇA N'EST VRAIMENT PAS ORIGINAL



POUR QUEL PUBLIC ? Pour tous ceux que les recyclages incessants de Capcom n'ont pas encore lassés, si cela est possible.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
On ne peut pas le dire, mais c'est un jeu qui a l'air d'être un peu mieux que les autres. Récupère un jeu chahuté, mais qui a l'air d'être un peu mieux que les autres. Commentaires : l'explosion de feu est très belle et l'animation est très bonne.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER, 349 F

- 6** Décors colorés et remplis de détails. L'ambiance est à la fête.
- 6** Les voix sont péchées. Quant aux musiques, on les oublie facilement.
- 6** C'est le combien ? Le trentième jeu Street Fighter ? On commence à fatiguer !
- 7** Il faut aimer faire l'importe quel avec son paddle, mais, dans le genre, c'est réussi !

- 6** Une petite partie comme ça, de temps en temps, pour se détendre.
- 5** Ensemble tout juste honnête. On aurait tout de même aimé des animations plus détaillées.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE MORTAL KOMBAT III, MOINS BON QUE STREET FIGHTER ALPHA 1

Avec la sortie du film dans les salles obscures, la defleriante marketing Asterix s'est abattue sur la France. Profitant de cet engouement pour les deux irréductibles Gaulois, Infogrames s'est engouffré dans cette brèche juteuse en développant Astérix, le jeu.



ASTERIX

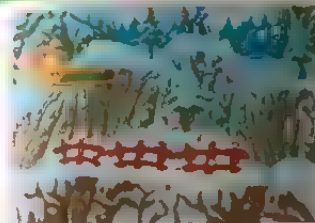


EDITEUR INFOGRAPHES
DISPONIBLE FIN MARS

A chaque fois, c'est la même chose ! Un film cartonne au box-office, un éditeur s'empresse de développer un jeu en parallèle, et le résultat est pitoyable. L'histoire se répète ainsi depuis la nuit des temps. Et, à chaque fois, malgré les mises en garde de la presse, ces produits marketing réussissent à trouver leur public. Tenez, prenez l'exemple d'Astérix. Au cinéma, la beauté du bedonnant Depardieu, le ridicule d'un Clavier aussi bien dans ses baskets qu'un centurion romain dans ses Caligae et le charme épique d'une Casta ont réussi à séduire des millions de spectateurs. Bref, le phénomène populaire (et commercial) est indéfectible. Dès lors, Astérix devenait une valeur sûre, un label de qualité, synonyme de gros profits en perspective. N'écoutez que son cœur capitaliste, Infogrames s'est donc empressé de développer un soft mettant en scène Astérix et Obélix. Commercialement, c'est bien vu... On appelle ça avoir le nez creux. Creux, comme le résultat.

L'AMOUR DU RISK

Après une intro de bonne facture plantant le décor, un rapide didacticiel vous présente, dans les grandes lignes, le principe du jeu. Concrètement, Astérix alterne de longues et pénibles phases de wargame à la Risk, avec des séquences de plates-formes/arcade. Tout débute sur une carte de la Gaule, divisée en plusieurs dizaines de petites provinces. Comme de bien entendu, elles sont toutes aux mains des infâmes Romains, exception faite du petit village des irréductibles Gaulois. C'est d'ailleurs depuis ce havre de paix que débute votre conquête. D'emblée, vous avez à votre disposition 20 troupes que vous pouvez déplacer sur les territoires jouxtant le vôtre. Lorsque vous attaquez un camp romain, la résolution du combat se déroule de trois manières différentes. Si vous êtes en surnombre, vous gagnez systématiquement. Si vous êtes à égalité avec l'ennemi, l'issue du combat est soit aléatoire, soit conditionnée par un mini-jeu d'adresse.



Au nombre de deux, ces phases proposent un challenge ultra-basique : un coup, vous devez pratiquer le « lancer de Romains », un peu comme celui de poids lors des J.O. (vu dans Track & Field de Konami), un autre, vous devez vous adonner au « casse-barriques ». A l'usage, ces petites épreuves révèlent vite leur manque d'intérêt et leur répétitivité. Bref, c'est super gonflant. Enfin, dernière possibilité, vous accédez à une phase de pur jeu de plates-formes, dont nous reparlerons.

Une fois votre tour de jeu terminé, à savoir lorsque vous aurez effectué toutes vos attaques et vos repositionnements de troupes, l'ordinateur prend les commandes et joue son propre tour. Durant cette phase, il exécute le même genre d'actions que vous. Le problème, c'est qu'il est impossible de zapper cette séquence ! Vous êtes donc obligé de vous fader en spectateur impassible le tour de jeu des Romains dans son intégralité. Un très mauvais point pour le rythme de l'action !

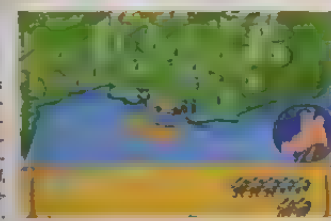
Au fil de vos conquêtes, vous accéderez à certains territoires où la victoire se joue au cours d'une séquence de jeu de plates-formes en simulation 3D. Et là, le sentiment d'être en présence d'un jeu nulissime atteint son paroxysme !

BUGLAND

Au cours des sept niveaux de plates-formes (plus un caché), vous devez récupérer autant d'ingrédients nécessaires à Panoramax pour compléter sa potion magique. Ces séquences, où vous incarnez alternativement Astérix et Obélix, s'avèrent tout simplement bâclées. Moteur 3D poussif, bugs d'affichage à gogo, jouabilité exécrable, intérêt inexistant, ennemis complètement débiles...

Ces passages d'anthologie confinent à la médiocrité la plus absolue ! En plus, ils se finissent en deux temps, trois mouvements, avec, au final, le sentiment d'avoir traversé un grand vide ludique. Seule la modélisation fidèle de nos deux Gaulois vaut à peu près le détour.

Voilà, vous savez maintenant à quoi vous attendre. Astérix est l'un des jeux les plus creux qu'il nous ait été donné de voir sur PlayStation. Alternier les phases de Risk et de plates-formes est un exercice soporifique à souhait, qui laissera tous les fans sur leur faim, y compris les plus jeunes. Et ne pensez pas que nous ayons une quelconque dent contre Infogrames en publiant le test de leur produit sur deux pages, au lieu de l'évaluer en Court Métrage ! Il ne s'agit en rien d'une vendetta gratuite. En fait, notre but est beaucoup plus simple : vous mettre en garde. Ne vous laissez pas bernier par la monstrueuse campagne de pub orchestrée autour de ce jeu. Elle n'est là que pour profiter du phénomène de mode Astérix et attirer les joueurs candides. Alors, si vous franchissez le pas malgré nos conseils, vous ne pourrez que vous en prendre à vous-même...



ASTERIX - 369 F

- | | | |
|--|--|---|
| 4 L'univers 3D est assez réussi, mais manque cruellement de charme. | 5 Musiques bon enfant soûlantes et bruitages reprenant les onomatopées de la B.D. | 2 Dans l'absolu, elle semble élevée, mais on s'ennuie tellement qu'on se lasse vite. |
| 3 Méler des notions de wargame simplifié à de la plate-forme aurait pu être une bonne idée. | 3 La partie Risk ne pose aucun problème, mais les niveaux plates-formes sont injouables ! | 2 La cata, dans les passages 3D. C'est lent, mal animé et blindé de bugs ! |
- LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE LUCKY LUKE, MIEUX QUE... LA, JE SECHÉ

LE QUINQUAGESIMAIRE

en voit la presse. Après avoir écrit le 1 ces pages et avoir Astérix la note une vision prémonitrice ? de suite... Du numéro de PlayStation dans nos locaux. Le 11

à propos du test d'Astérix. Je n'ai pas pu citer personne. Non, à Monsieur X. C'est ce qu'elle nous a dit. Monsieur X. Allo, à Monsieur X. d'Infogrames France. Je vous appelle à propos du test d'Astérix paru dans le numéro daté d'avril. Pourrais-je parler à quelqu'un de compétent ? Zorro (personne compétente notre rédaction). Oui, j'ai un problème ?

X (voix très énervée). Oui, un gros problème ! Vous avez assassiné mon jeu. Vous n'avez rien compris au concept d'Astérix. Vous êtes incompréhensibles ! Zorro. Vous pouvez préciser ? Selon nous, Astérix est un jeu sans aucun intérêt, et sa... est largement justifiée !

X (agacé). N'importe quoi ! Astérix est un jeu destiné à une cible jeune. Les joueurs âgés de 8 à 12 ans s'ennuient à mourir à force de se voir évaluer ses qualités intrinsèques. Zorro. Les enfants ne sont pas des adultes. Leur sensibilité est exécrable et son intérêt proche du néant !

X (fataliste). Ah là là... On sent que vous n'êtes pas joueur dans l'âme. Vous n'avez aucune pitié pour nous. Et puis, vous savez, il y a des gens qui ont bossé de longs mois sur le jeu et qui seraient très déçus de le voir ainsi critiqué. Pensez un peu à l'équipe de développement. Vous avez assassiné, en deux pages, leur jeu, lui avez mis 1/10 et vous n'avez aucun remords ?

Zorro. L'infamie ! Les développeurs de ce jeu ont travaillé pendant des semaines à créer un jeu qui passerait outre nos avertissements et dont la passion pour Astérix ne connaît aucune limite.

X (irradoué). Oh, etc... Mais en agissant de la sorte, vous risquez de mettre en péril notre société. Nous avons investi beaucoup d'argent sur ce produit, et avec un 1/10 dans votre canard, la distribution ne voudra pas référencer Astérix dans ses rayons. Vous allez avoir des châtiments sur la conscience ! Zorro. E...

X (regard d'énervement). Et vous occulter le succès populaire du film Astérix, la notoriété de ses héros et leur capital sympathie ? Ça aussi ça compte pour le joueur. Il sera heureux d'informer des personnages de B.D. aussi sympas !

X (attristé). Mais enfin, sans couvert de liberté de la presse et d'intransigeance, vous ne pouvez tout de même pas nous faire ça ! Nous vous avons envoyé le jeu en toute confiance, et là, vous mettez en péril notre entreprise.

X. Belle mentalité de justicier ! Mais le jour où tous les éditeurs auront déposé le bilan à cause de vous, que ferez-vous ?

POUR QUEL PUBLIC ? Ceux qui passeront outre nos avertissements et dont la passion pour Astérix ne connaît aucune limite.

1 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

Le jeu Astérix est un jeu de plates-formes et de wargame. Il est destiné à une cible jeune. Les joueurs âgés de 8 à 12 ans s'ennuient à mourir à force de se voir évaluer ses qualités intrinsèques. Le jeu est très lent, mal animé et blindé de bugs. Les développeurs de ce jeu ont travaillé pendant des semaines à créer un jeu qui passerait outre nos avertissements et dont la passion pour Astérix ne connaît aucune limite.

Qui a osé déclarer que la pratique du golf ne s'adressait qu'à une élite ? Pour ses grands adieux, Psygnosis met à la portée de tous une simulation réussie d'un sport où la balle est toute petite et où les clubs servent à effectuer des holes in one.



Certaines constatations ne trompent pas. Dynamique et conquérant, le Psygnosis des débuts de la PlayStation nous offrait un exubérant WipeOut. Désormais, alors que la firme à la chouette tire tristement sa révérence, son dernier titre n'est autre qu'une simulation de golf.

UNE SIMULATION COMPLETE QUI N'EST PAS EXCEPTIONNELLE

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN AVRIL

FICHE TECHNIQUE

GENRE : SIMULATION DE GOLF
EDITEUR : PSYGNOSIS
TRIBUTEUR : PSYGNOSIS
JOUABLES : 1 à 8
NIVEAU : 1
E. SAUVEGARDES : 10
AD. OUI (1 BLOC)
SON EN STEREO : OUI
LINE : ON SE FAMILIARISE AVEC LES
DE. LE. EAGLE ET LES BOGEY

ironie du sort ou symbole, à chacun de se forger son opinion. Quoi qu'il en soit, malgré son caractère de petit jeu anecdotique, Pro 18 World Tour Golf ne fait pas déshonneur à Psygnosis. Ainsi, face au passable Tiger Woods du géant Electronic Arts et au délinquant Everybody's Golf de Sony, Pro 18 parvient aisément à obtenir une place de tout premier choix.

L'ESPRIT CONSOLE

Entendons-nous tout d'abord sur le terme « simulation ». Vous savez sur PlayStation, l'un des principes de base repose sur la sacro-sainte « accessibilité ». Explications : tout le monde doit pouvoir avoir accès au jeu et ce, de manière quasi immédiate. Au diable les interfaces surchargées, les options à rallonge dans le pur esprit PC. Ah ces bonnes vieilles notices de 458 pages pesant au bas mot 5 kilos ! Le simple fait de les consulter représentant déjà une perte substantielle de caïotes. Cette simulation se veut abordable, pas la peine donc de suer à grosses gouttes. On ne va pas vous demander de devenir un dieu du green. Vous allez juste devoir être précis et calme, afin de déposer délicatement une petite balle blanche dans un trou. Dans Pro 18, tout a donc été conçu pour que les fans de golf, mais aussi les novices,



En l'absence d'un mini-jeu, vous pourrez mieux appréhender les difficultés du parcours.



éprouvent le même plaisir devant leur écran. Pour y parvenir, les développeurs ont inclus deux stades d'approche successifs. Tandis que le premier, réservé aux débutants, nécessite peu de compétences techniques – comme le choix du club, par exemple –, le second permettra aux joueurs confirmés d'avoir accès à un vaste panel d'options poussant ainsi le réalisme dans ses derniers retranchements. Ouf, vous pouvez respirer.

DU CLUB AU PADDLE

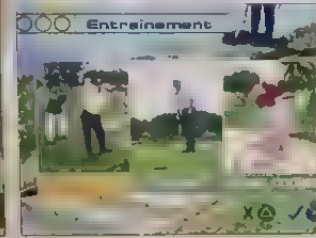
Après vous être glissé dans la peau d'un des huit légendes vivants et légèrement bedonnants de ce sport, avoir revêtu votre petit tricot et délicatement lissé vos chaussures à pointes, vous serez fin prêt pour attaquer votre premier parcours. Immédiatement, la confrontation face au « swingomètre Pro » paraît inévitable. Comme d'habitude, dans ce type de simulation, une jauge ovale représentera les multiples mouvements de votre swing que vous maîtriserez en clics successifs. On définit la puissance du coup, sa direction et puis l'effet qu'on souhaite donner. Et là, comme si le mot d'ordre avait été énoncé, j'en aperçois quelques-uns qui commencent à blémir. Don't worry, be happy, serais-je tenté de répondre, tant la possibilité de doser ses effets constitue la principale arce de Pro 18. Contourner un obstacle grâce à une trajectoire courbe et effectuer un put en servant judicieusement de la topologie du terrain seront autant de paramètres rendus accessibles grâce à cette technique. Avec un peu



d'entraînement les fades (trajectoire incurvée dans le sens des aiguilles d'une montre) ou encore les draws (trajectoire incurvée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) n'auront bientôt plus de secret pour vous.

DIFFICILE DE S'IMPROVISER GOLFEUR

Les fans vous le confirmeront : une fois le club en main, difficile de lâcher une partie ! Le pire c'est que cela se vérifie parfaitement avec Pro 18. Ainsi, entre les skins games (le meilleur concurrent remporte des sommes astronomiques à chaque trou), le shoot out (par élimination directe à chaque trou), les tournois simples ou par équipes, il y a de quoi faire et de quoi bien s'amuser entre amis. Et pourtant, l'ensemble n'est pas exempt de défauts. A commencer par le nombre restreint de parcours : seulement 3 tracés et donc 54 trous. On est loin des 5 parcours de Tiger Woods, mais bon, au moins, on ne s'ennuie pas. Cependant c'est l'approche du green qui pose le plus de problèmes. Difficile de se faire une idée sur la force à appliquer au coup et en ce qui concerne la représentation du relief, euh... eh bien, pour rester poli, on se contentera de dire qu'elle paraît un peu minable ! Rageant d'avancer en aveugle, alors que votre objectif se situe à moins de 40 centimètres de vos doigts de pied de millionnaire du dimanche. Restons zen, oui, gardons notre sang-froid, c'est le sport qui veut ça ! Bref, même si on ne détient pas encore la simulation ultime, Pro 18 devrait satisfaire un large public, par sa convivialité (jusqu'à 8 joueurs) et sa réalisation globale de qualité.



SAVOIR PATIENTER

Visiter les plus beaux sites mondiaux, ça vous plait ? Eh bien vous avez de la chance de jouer à Pro 18. Sur les trois parcours officiels mais à votre gré vous disposez (54 trous, c'est un peu limité mon bon), il va falloir pas mal de patience, avant de s'imposer au top niveau. Lors de vos premières parties, un conseil : contentez-vous de rester sur le fairway ! Ne jouez pas les stars en tentant des coups de folie : vous risquez de passer votre temps dans le rough. Ainsi, au début, habituez-vous à la maniabilité du jeu, à doser vos effets, puis ce n'est que par la suite que vous pourrez vous la jouer maître du green en tentant des longs



Lots des skins games, chaque trou remporté rapporte une petite fortune. Malheureusement, n'est-ce pas ?



POUR QUEL PUBLIC ? Les amoureux de verdure, de calme et de golf d'élite devraient apprécier.

NOTE GLOBALE ET RESUME : Pro 18 fait figure de bon compromis entre simulation et accessibilité. Agréable, rapide à prendre en main et assez complet malgré un léger manque de parcours, il d'ailleurs, une PlayStation très agréable avec les meilleures simulations de golf sur PlayStation.

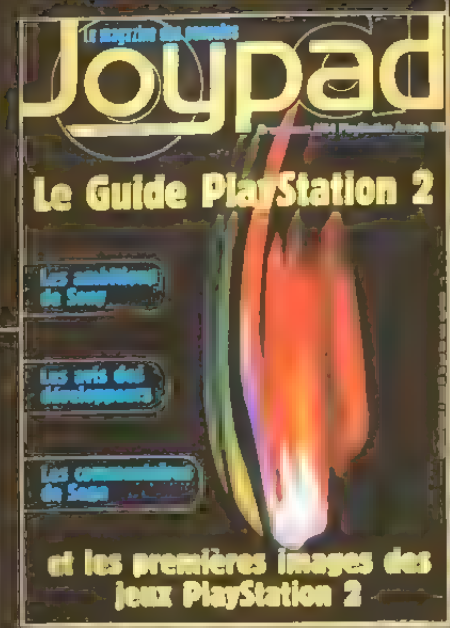
PRO 18 WORLD TOUR GOLF - 349 F

DES GN : 7 Des décors soignés et une intégration globalement réussie des golfeurs.
RÉALITÉ : 5 Les simulations de golf de qualité se comptent sur les doigts de la main.

MUSIQUE ET SON : 6 « Cui-cui » font les oiseaux. « Flocht » fait votre swing. Une ambiance très golf !
JOUEUR : 7 La technique du swingomètre assimilée, on commence à se prendre pour un as du green.

DURÉE DE VIE : 6 De nombreuses compétitions mais seulement trois parcours. Dommage.
TECHNIQUE : 5 Des images fixes et une absence de zoom. C'est honnête, mais ce n'est pas l'extase non plus.

LE COMPARATIF : PLUS SÉRIEUX QU'EVERYBODY'S GOLF ET BIEN PLUS AGRÉABLE QUE TIGER WOODS 99



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Par Jean Sautter
Photos Patrick Sordani

PlayStation connaît
Meilleure vente de l'année

LES HOMMES QUI VALAIENT 3 MILLIONS DE V-RALLY
et David Nadal

8156-1-60410-5

Lorsqu'on demande à Stéphane Baudet de nous faire un petit tour d'horizon de sa carrière, David Nadal éclate de rire. « Il y en a pour deux bombes ! ». Stéphane a commencé sa carrière dans le milieu du jeu vidéo, il y a maintenant 10 ans ! Après avoir obtenu son BTS d'Informatique Industrielle, il a débuté comme programmeur chez Infogrames, sur une simulation de troupe d'intervention que es core gamers connaissent bien : *Opération Jupiter* (The Hostages, en anglais). Nous étions en 1989. A cette époque deux ordinateurs, l'Amiga et l'Atari ST, dominaient le marché vidéo-ludique de façon écrasante. Souvenirs, souvenirs. « Sur *Opération Jupiter*, quand je suis arrivé, le jeu était déjà en cours de développement. Je n'ai pas eu tellement mon mot à dire. Il y avait quelque chose de frustrant dans cette première expérience. Ce n'est qu'ensuite, plus tard, que j'ai pu me consacrer à la célèbre BD belge des "Luniques". Preuve que Stéphane commence vraiment à s'intéresser au contenu du jeu, notamment à tout ce qui traitait des grilles concept N & S de A à Z et aussi, mais surtout, bien son rôle de « *lead programmer* ». S'ensuit une période de transition peu excitante où Stéphane rejoint divers projets... et d'extraordinaire : nous confie-t-il, dont *Drakken*, un jeu de rôles ambitieux sur Amiga (tout était en 3D temps réel, une performance pour l'époque) qui connaîtra un certain succès auprès du public européen malgré de nombreux bugs et problèmes de jouabilité. Un peu plus tard, Infogrames envoie Stéphane en Angleterre pendant un peu plus d'un an et demi. Là-bas, c'est le rôle d'un « *producer* » sur divers sites de développements britanniques. Sa mission : coordonner des adaptations de titres Infogrames et développer des produits originaux dont *Alcatraz*.

[illegible]

Sébastien Baudin : « J'ai fait savoir qu'on n'était pas très content de V-Rally, au moment de son lancement. Il est sûr que dans des conditions assez difficiles. Nous aurons aimé avoir quelques mois supplémentaires pour pouvoir le terminer correctement. Malheureusement, il y avait des impératifs commerciaux. Le jeu devait à tout prix sortir à cette date. La menace Gran Turismo et Colin McRae Rally pointait déjà à l'horizon. Il y a beaucoup de choses qu'on trouve imparfaites. Le comportement des voitures ne nous a jamais satisfait. La personne qui s'en était chargée voulait quelque chose de très réaliste ».



L'INTERVIEW

David Nador : « Nous, au départ, on voulait quelque chose de plus jouable, de plus arcade, un peu dans l'esprit du gameplay de Sega Rally. NDLR : la célèbre borne d'arcade de Sega. On a vraiment manqué de temps pour corriger le tir et, sur la fin, cela a vraiment été un combat. La personne qui a développé le moteur était un mordu des maths et physiques. Elle a donc créé un moteur dynamique du coup, ça a été, malgré nous, vers la simulation ».

S.B. : « On s'est donc retrouvé avec un titre dessiné comme un jeu d'arcade, avec 4 voitures sur la piste, mais malheureusement avec une dynamique des voitures beaucoup trop pointue. Les voitures étaient très rigides et s'envolaient au moindre contact avec les obstacles. Ça avait son charme et son intérêt, mais c'était quelque chose qu'on n'a pas du tout voulu ».

D.N. : « On notait l'aspect des voitures. En simulation, les décors étaient vraiment mieux conçus que ce qui se faisait à l'époque sur la machine. Mais encore aujourd'hui, de ce point de vue-là, le jeu n'est pas largement la route ».

S.B. : « Il y a plein d'opinions que David et moi ne partageons pas et qui n'ont pas pu l'être, du fait des impératifs commerciaux, comme l'éditeur de la console ne voulait pas de la course auto. On n'avait pas l'habitude de faire des jeux de voitures auparavant ».

D.N. : « C'est vrai, avec du recul, on peut dire que c'était un peu prétentieux par rapport aux autres jeux, mais aussi par rapport à notre vécu dans le monde de la 3D et de la course auto. On n'avait pas l'habitude de faire des jeux de voitures auparavant ».

S.B. : « À l'époque, je dirais qu'on l'a fait un peu mal. Comme nous ne l'avons pas fait, ce n'était pas l'objectif de départ. On pensait que le public console n'était pas trop branché simulation ».

D.N. : « En fait, on voulait quelque chose de réaliste, mais qui ne soit pas simple et amusant à jouer. On voulait des voitures en 3D qui évoluent dans un univers en 3D avec une dynamique 3D. À l'époque, les jeux ne proposaient pas cette dynamique. Il n'y avait pas de tableaux, les reliefs ».



ou le revêtement n'influencent pas sur le comportement de la voiture. De ce point de vue, c'était une forme de simulation. Pour en revenir à V-Rally 2, combien de temps a-t-il fallu pour le terminer ?

S.B. : « Voyons, on a attaqué en parallèle le développement de V-Rally 2 et V-Rally 99 sur Nintendo 64, si tout se passe bien, V-Rally 2 devrait sortir au mois de juin, en gros, ça fait à peu près 18 mois qu'on travaille sur cette suite ».

D.N. : « En tout, le développement a mobilisé une bonne quarantaine de personnes. Une vingtaine de personnes ont bossé sur les ressources graphiques. Pour conserver une meilleure flexibilité, nous travaillons également avec des infographistes freelance. C'est mieux, en termes de rendement et de qualité ».

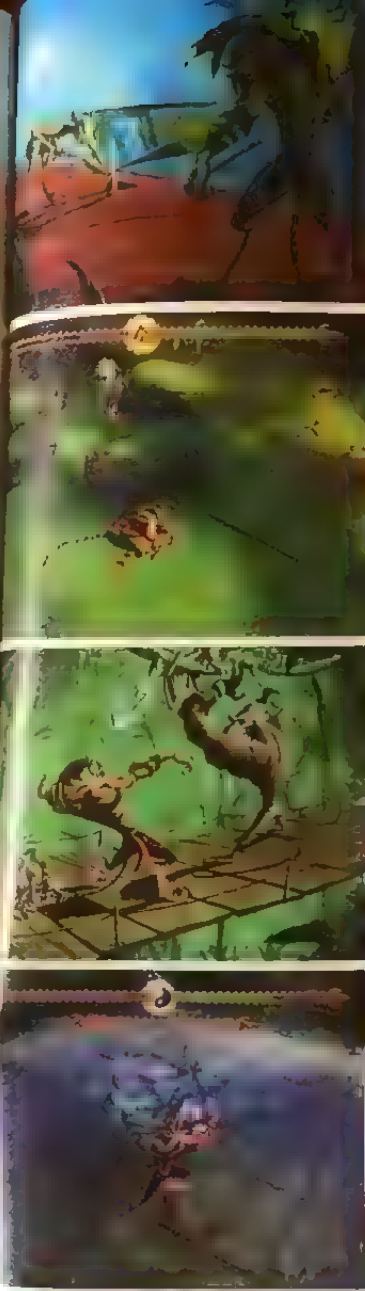
D.N. : « Dans V-Rally 2, on simule les suspensions, les couples moteur, l'embrayage, le différentiel entre les roues, le carrossage, la boîte de vitesses, sans oublier les paramètres dynamiques comme la masse, l'élasticité, les réactions au rebond, l'adhérence des différents types de revêtement et des pneus ! Je dois en oublier. En termes de jouabilité, il faut donc s'attendre à ».

D.N. : « Nous avons tenté de trouver un compromis idéal entre le réalisme des modèles dynamiques qui ont fait le succès de V-Rally et l'aspect arcade à côté duquel nous sommes un peu passés. On a triché, on a rajouté des aides pour faciliter la vie du joueur. Au niveau des sensations, le résultat est nettement plus convaincant que Colin McRae Rally. Mais attention, la conduite reste technique. Le feeling est juste un peu différent ».

S.B. : « C'est vrai que le game-designer de Gran Turismo est un grand fan de rallye. C'est d'ailleurs un peu paradoxal. De toute façon, GT2 ne pourra jamais être aussi complet que V-Rally 2, dans le sens où notre produit est à 100 % dédié au rallye. En règle générale, je ne suis pas trop pour le mélange des styles. Le résultat est souvent décevant. Maintenant, l'équipe de GT est talentueuse ».

S.B. : « Le marché de la simulation automobile s'est segmenté. Ceux qui préfèrent le rallye iront vers notre produit, les autres préféreront jouer à GT2. La concurrence, c'est quand même quelque chose de difficilement mesurable, surtout lorsque les produits ne sont pas encore sortis. Très honnêtement, pour nous, l'arrivée de ce titre ne constitue pas véritablement une pression supplémentaire ».

S.B. : « Je préfère entretenir le mystère. C'est encore trop tôt ».



CONCOURS

Mettez un livre dans votre PlayStation.

Gagnez des jeux



ACTIVISION

PlayStation

3615 PSNEWS

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 AVRIL. GAGNEZ 5 JEUX PAR SEMAINE

Versions Longues

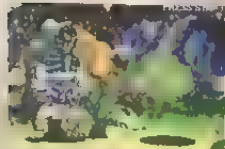
C'est le grand retour

Après un séjour aux commandes des premiers rudes pour N64/WoW Hammer et Rally Cross 2, les jeux de baston estampillés Capcom se retrouvent aussi sous les feux des projecteurs, puisqu'ils vous offrent déjà, en exclusivité, la totale avec Street Fighter ainsi que sur Dark Stalkers 3. La période de vacance malgré sera-t-elle vaincue par eux aussi ? Réponse dans les prochains mois...

Dark Stalkers 3

Shadow masculin

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur la case « 1 », puis faites select cinq fois, avant de valider votre perso.



Shadow apparaît derrière votre perso, en cas de réussite.



Shadow féminin

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur la case « 2 », puis faites select sept fois, avant de valider votre perso.



Shadow version féminine est une sorte de pantin articulé !

Shin Bishamon

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Bishamon, puis maintenez select en validant votre perso.



Image Taibai

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Taibai, puis maintenez enfoncée la touche select. Ensuite, pressez simultanément sur les six boutons poing et pied.



Heart of Darkness

Cheat mode

Avec le second manette, maintenez enfoncées les touches suivantes L1 + L2 + R1 + R2, puis allumez votre PlayStation. Toujours avec ce second manette, sélectionnez une fois l'option charger. Ensuite, entrez dans le menu des options, puis choisissez le projecteur pour valider les données. Vous allez dans l'option pour commencer à jouer de votre choix.

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

Une collection de la console, maintenez enfoncés les boutons.



6 numéros de PlayStation MAGAZINE

294 F

+

le jeu

Metal Gear Solid 399 F

= 693 F

Pour vous 519 F, soit 174 F d'économie

+ 25 % de réduction



BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : PLAYSTATION MAGAZINE BP2 - 59718 LILL F CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre exceptionnelle « 6 N° + le jeu Metal Gear Solid » pour m'abonner à PlayStation Magazine au tarif de 519 F seulement au lieu de 693 F, soit 174 F d'économie.

Validez mes coordonnées

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Signature obligatoire :

Date de naissance :

Donnez mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

Chèque

Carte bancaire n° :

Expirer le :

Metal Gear Solid 399 F

Abonnement 6 numéros de PlayStation Magazine

122 F de frais d'envoi

Tout envoi est remboursé 1 an = 499 F

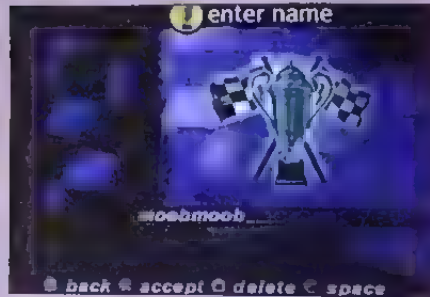
Conformément à la Loi d'Information et Liberté du 06/01/78 Art. 27, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions de produits et services. Si vous ne le souhaitez pas, merci de nous le faire savoir.

VERSIONS LONGUES

Rally Cross 2

Toutes les voitures et les circuits
Entrez le nom suivant, dans le menu des
nouvelles saisons : MOOBMOOB

enter name



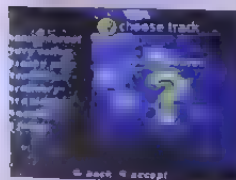
back accept delete space

Entrez les codes dans cet écran.



Circuit Oasis

Entrez le nouveau nom suivant
SISAO



Circuit de la jungle

Entrez le nouveau nom suivant :
ELGNU

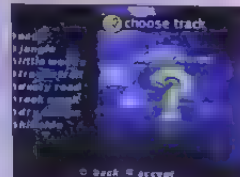


Circuit de Little Woods

Entrez le nouveau nom suivant

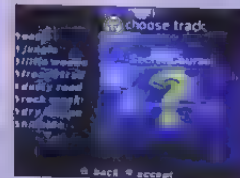
Circuit de Frozen Trail

Entrez le nouveau nom suivant :
NIVEK



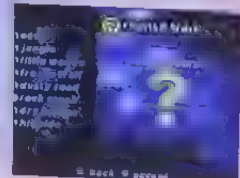
Circuit de Dusty Road

Entrez le nouveau nom suivant :
NIT

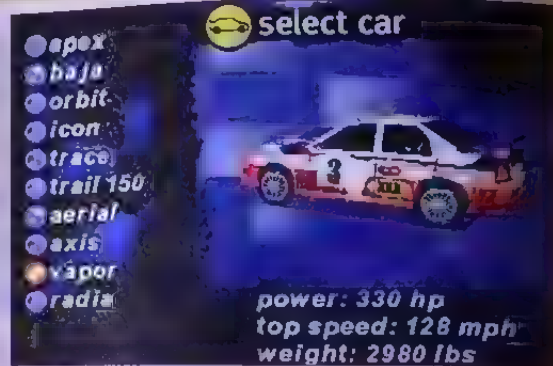


Circuit de Rock Creek

Entrez le nouveau nom suivant :
NCIN



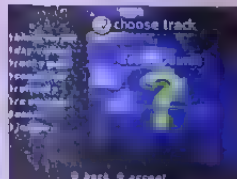
Entrez le nouveau nom suivant



Tous les véhicules seront disponibles.

Changer le comportement des voitures

Entrez le nouveau nom suivant :
LEADSHOT



Circuit Dry Humps

Entrez le nouveau nom suivant :
LITRE



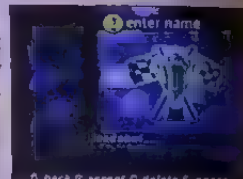
Les voitures flottent comme une plume

Entrez le nouveau nom suivant :
AIRFILLED



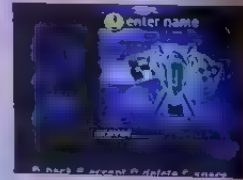
Traverser les concurrents

Entrez le nouveau nom suivant :
INCORPOREAL



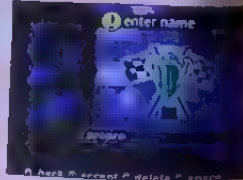
Voitures et circuits en mode veteran

Entrez le nouveau nom suivant :
PREVET



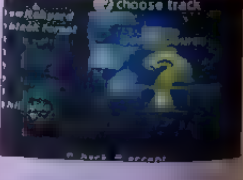
Voitures et circuits en mode pro

Entrez le nouveau nom suivant :
PREPRO



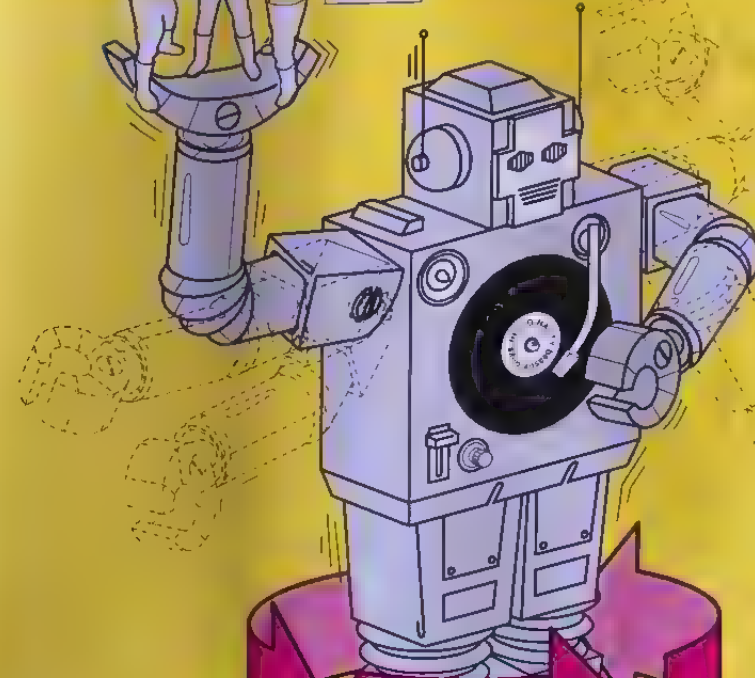
Circuit de Hillside

Entrez le nouveau nom suivant :
BIBIHC



LEASTIE BOYS

WORLD TOUR WORLD TOUR



PARIS-BERCY - 11 MAI

SKYROCK

ROCK & FOLK

L'AFFICHE

URBANT



GUEST ASIAN DUB FOUNDATION

LOCATIONS : FNAC, VIRGIN MEGASTORE, AUCHAN, CARREFOUR, GALERIES LAFAYETTE, AGENCES

WGVV WVO Thunder

Tous les catcheurs secrets

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran



C'est au Prolas que l'on peut effectuer les manipulations.

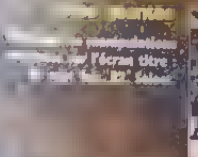
Ajuster les caractéristiques

Prima titre :
R2, R2, R2,
R1, R1, R1,
R1, R1, R1.



Grosse tête

Effectuez les manipulations
suivantes sur l'écran tactile
de votre **SAFARI**. Select



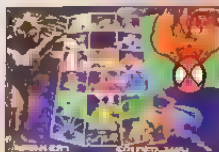
Sale

Dans l'écran options menu, faites les manipulations suivantes, pour avancer dans la sélection : R1, R2, R1, R2, Select. Pour reculer, faites L1, L2, L1, L2, Select.

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

Armored Spider-Man

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Spider-Man, puis maintenez la touche select en validant votre perso.



Mephisto

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Omega Red, puis maintenez la touche select en validant votre perso.

U.S. agent

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur M. Bison, puis maintenez la touche select en validant votre perso.



Shadow Charlie

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Dhalsim, puis maintenez la touche select en validant votre perso.

Mega Sakura

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Hulk, puis maintenez la touche select en validant votre perso



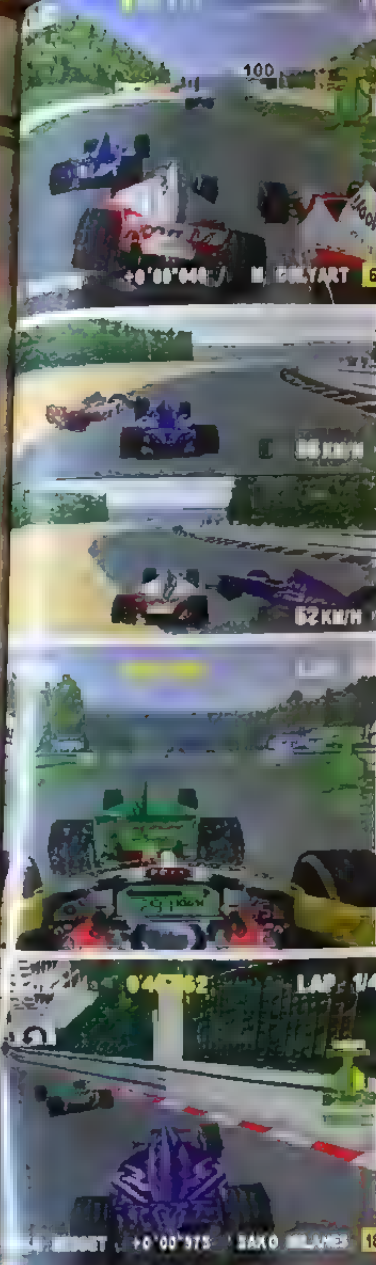
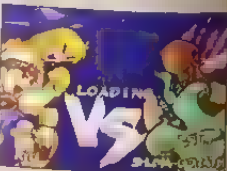
Mega Zangief

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Blackheart, puis maintenez la touche select en validant votre perso.

Jeu plus rapide

Selectionnez un personnage, puis maintenez les trois boutons pied (LK + MK + HK) jusqu'à ce que fight apparaisse à l'écran.

Maintenez les boutons de
cet écran !



GAGNEZ DES JEUX MONACO GRAND PRIX 2



SUR LE 3615 PSNEWS

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 AVRIL GAGNEZ 5 JEUX PAR SEMAINE

Versions Longues

C3 Racing

Attention toutes les astuces qui suivent ne fonctionnent qu'en mode arcade !

Débloquer toutes les voitures

Placez votre curseur sur Rome, puis faites L1 R1 L2



Placez votre curseur sur la ville correspondante

Tous les circuits

Placez votre curseur sur Africa, puis faites R1 R2 R1 L1 et tous les circuits de la carte sont débloqués. Pour les prouver que les circuits sont désormais libres !



Contrôle radio des voitures

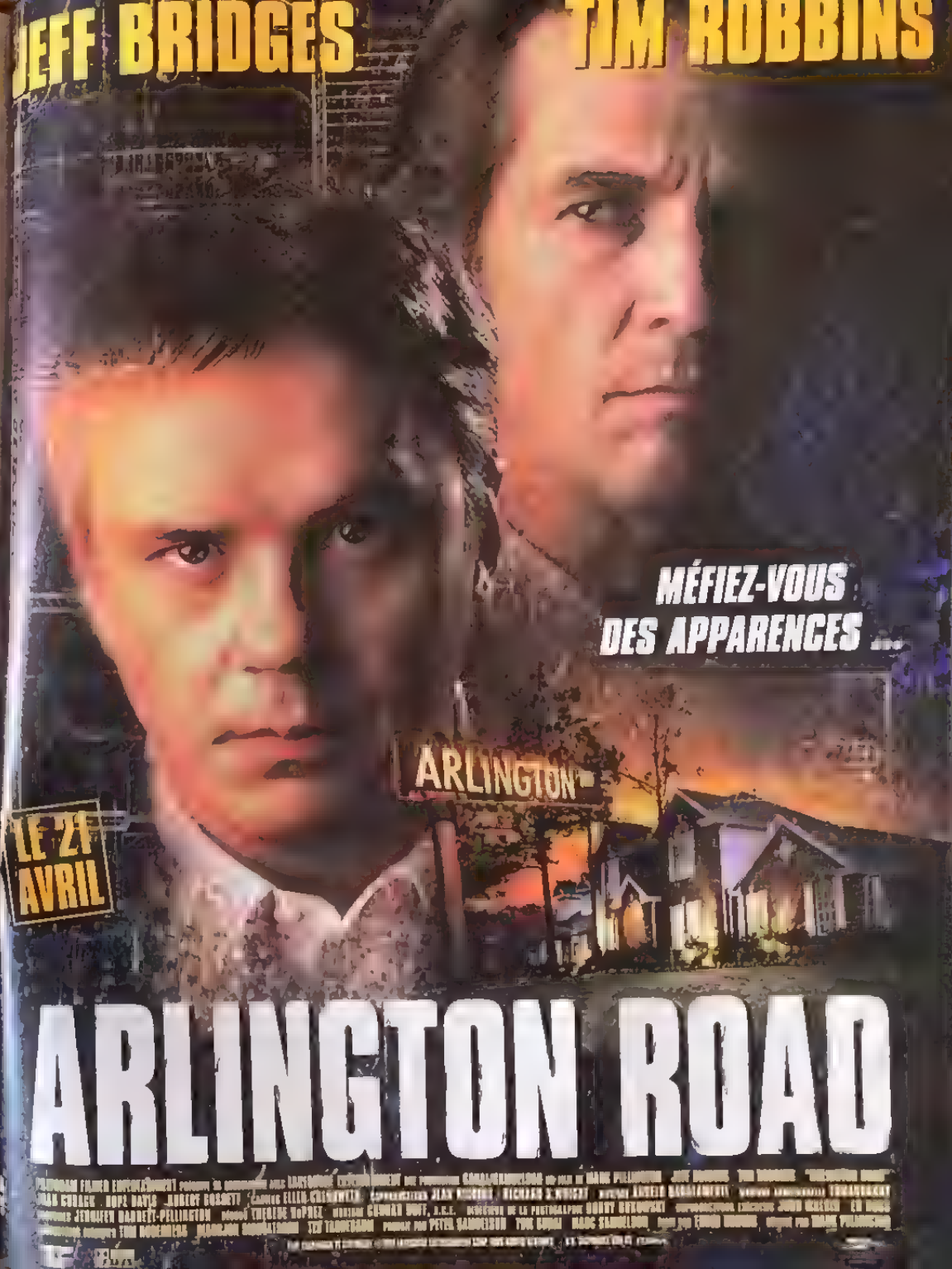
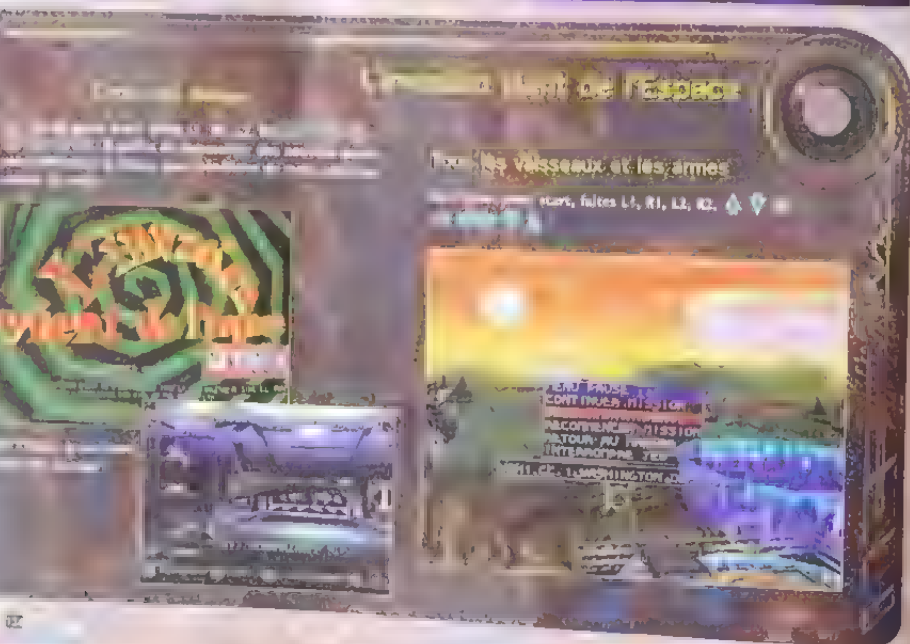
Placez votre curseur sur U.S.A., puis faites L1 R2 L2 R1



Placez-vous sur U.S.A.

Performances des voitures

Placez votre curseur sur U.K., puis faites R1 L1 R2



tout le monde. Pas de jaloux. On est un peu comme ça, à PlayStation Mag.



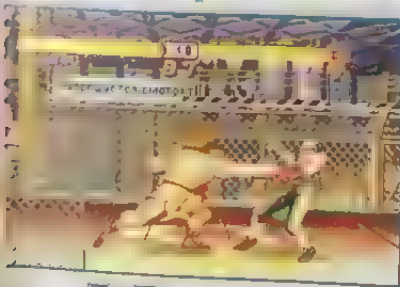
SPORT CAR GT

Sous prétexte de dominer le marché de façon écrasante, il arrive parfois que les grands de ce monde se permettent de petits écarts, histoire d'indiquer leurs fins de mois, sans trop se casser les menottes, ni trop entamer leur actif. Transiger. Avec Sport Car GT, Electronic Arts dépasse les tolérables : réalisation graphique insouciante, modèles de conduite misérables, gameplay tant l'Éditeur nous livre sans aucun de l'émulation même du « non jeu ». On se souvient, dans les hautes sphères du jeu vidéo, des gens pourtant bardés de diplômes d'ingénieur, qui ont avalé un produit aussi dangereux pour la société. Un comportement détestable, irrespectueux et qui mérite une punition exemplaire. Et encore, on est gentil.

success et gène toujours plus
et tout permis et intouchable
même avec José à Gran Turismo

FICHE TECHNIQUE

0 ☐ FIRE COURSE DE VOITURES
☐ IN ELECTRONIC ARTS
 RESPONSIBLE AVRIL 99



WCW/NWO
THUNDER

WCW in Wo s'avère être le ennemi jeu de catch sortant sur notre belle console. Je vous rappelle que le catch est une sorte de spectacle mettant en scène des g-nuils musculeux dont le but est de monopoliser l'attention des Ricains devant leur écran de télévision. Véritable garant de la paix en Amérique, il constitue une arme décisive de l'Etat, pour maintenir les fouies vindicatives. Le problème, c'est que la pilule ne passe pas sur console et qu'une émeute risque de ravager les locaux de THQ si ses produits ne se bonifient pas dans les plus brefs délais ! Proposant 30 personnages « ringos », la réalisation (vive la pixellisation !) ainsi que l'intérêt de jeu frisent le scandale ! De plus, la prise en main exécrable parachève royalement le tout. **Beurk**



STREET FIGHTER
COLLECTION 2

Bah On ne reprochera pas à Capcom de vouloir faire un peu de broussins en comptant 3 anciens épisodes de Street Fighter. Vous retrouverez donc Street Fighter 2, Street Fighter 2 Champion Edition et Street Fighter 2 Hyper Fighting. Première constatation : la vitesse d'animation des deux premiers jeux souffre d'une lenteur abominable ! Déjà que ces titres n'étaient pas très rapides en arcade, ils profitent en plus d'un ralentissement 50 Hz de la PlayStation du au format européen ! De ce fait, les combats ressemblent plus à des joutes bouillonnantes (style L'Homme qui va à Trois Milliards) qu'à de véritables duels de Street Fighter. Soyons francs : même la nostalgie n'arrive pas à étouffer le fort sentiment de se être fait escroquer. D'autant plus que les temps de chargement sont re-activement ongs et que cette période de la saga accuse le poids de l'âge.



FICHE TECHNIQUE

3 GENRE JEU DE CATCH
EDITEUR THQ
DISPONIBLE DES MAINTENANT



() a) soit son petit commerce parodier en
gr. f. d'après y a guère pour Reprendre
il en soit cette fois à la fois pour
et d'après y a guère pour d'après le
d'après y a guère pour d'après le
ref d'après y a guère pour d'après le

FICHE TECHNIQUE

2 GENRE COMPILÉ MINABLE
ED-TEUR CAPCOM/VIRGIN INTERACTIVE
DISPONIBLE DÈS MAINTENANT



GAGNEZ DES JEUX ROLLCAGE



SUR LE 3615 PSNEWS

CONCOURS VALABLE DU 1^{ER} AU 30 AVRIL 1999 - GAGNEZ 6 JEUX PAR SEMAINE

Notre précédente démo de Rollage ne vous a-t-elle pas paru un peu trop facile à effectuer qu'on voit, dans les rues, nous rattraper le coup. Et non seulement vous pouvez faire vroom-vroom plus longtemps, mais en plus vous le faites avec plein de nouveaux canards. Alors évidemment, il y en a bien plus à des personnes qui ont des affaires. Ça se passe, ça s'arrête, ça se balance dans la ravine... Les caisses peuvent prendre un maximum de dégâts, et ce n'est pas pour rien. Rollage, c'est un peu comme jouer à Culares. Ça ne peut jamais vraiment se retourner. Ça va toujours sur leurs roues. L'épreuve qui vous est la plus dure à faire, c'est de faire un bon usage de vos canards.

KURUSHI

ÉDITEUR : SONY C.E.
GENRE : REFLEXION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX

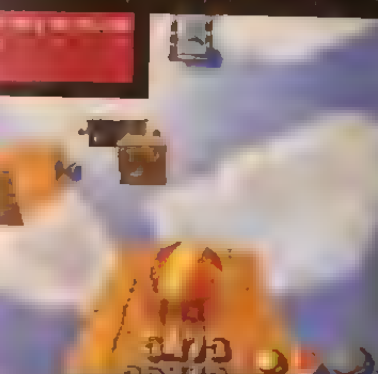
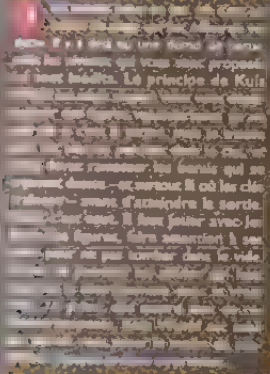


Ah, voilà mon jeu de réflexion préféré. Je le joue avec d'autant plus de liberté que je suis persuadé que Kurushi est loin de ramporter tous les suffrages. Pas particulièrement beau, il n'attire pas vraiment l'œil et paraît assez aride. Pourtant, c'est révéla-tion. Rien n'est plus intéressant que de se faire écraser ? En faisant des marques par terre et en activant les dites marques pour faire disparaître le cube qui arrive dessus. Il faut juste savoir que les cubes noirs sont indestructibles et que les verts laissent une suite à une marque au sol qui, une fois activée, fait disparaître tous les cubes aux alentours. Fort de toutes ces informations, vous allez jouer dix minutes sans rien comprendre et, puis, après, vous réfléchirez tout d'un coup. Vous allez voir.

ATTENTION ! DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX

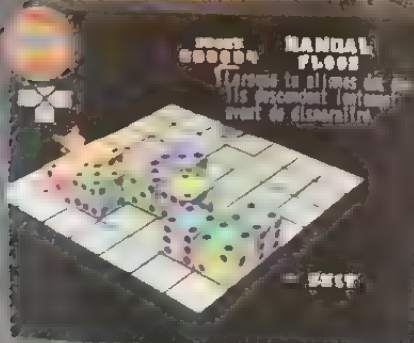
KULA WORLD

ÉDITEUR : SONY C.E.
GENRE : REFLEXION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX



DEVIL DICE

ÉDITEUR : SONY C.E.
GENRE : REFLEXION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX



Devil Dice est un jeu de réflexion. C'est simple à comprendre aussi. Toute une série de cubes sont empilés comment il marche au début - il faut placer ceux-ci sur les autres - mais on n'en a pas beaucoup. Les cubes sont empilés de telle sorte que les puzzles pas trop difficiles à résoudre. Il y a même une aide pour vous pouvez voir plusieurs de ces se tirer à l'écran. Les cubes sont empilés de telle sorte que les puzzles pas trop difficiles à résoudre. Il y a même une aide pour vous pouvez voir plusieurs de ces se tirer à l'écran. Les cubes sont empilés de telle sorte que les puzzles pas trop difficiles à résoudre. Il y a même une aide pour vous pouvez voir plusieurs de ces se tirer à l'écran.



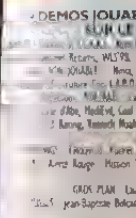
UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



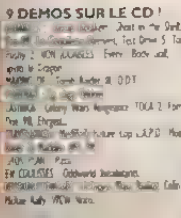
7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



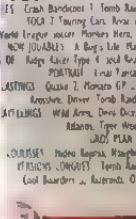
7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



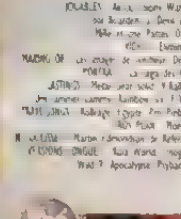
7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



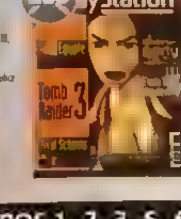
7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



7 DEMOS SUR LE CD !
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock
JAMES BOND: Licence 1 et 2, Time Clock



NOUVEAU !
Les reliures
PlayStation
Magazine

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS
DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT
LES UNS APRES LES AUTRES.
Pour recevoir chez vous d'anciennes reliures
reliures de collection, renvoyez ce bon.
Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons
7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Je commande le(s) numéro(s) à 56 F
(49 + 7), soit un total en francs de F
Je commande le(s) Hors Série n° à 42 F
(35 + 7), soit un total en francs de F
Soit un total global en francs de F

RANGEZ VOS MAGAZINES

Je commande reliure(s) à 69 F
soit un total en francs de F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal Ville

ATTENTION ! LES NUMÉROS 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 ET 15
AINSI QUE LES TROIS PREMIERS HORS SÉRIE
SONT DÉJÀ ÉPUISÉS.

ENVOYEZ NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE
AFFRANCHIE À: PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE MFC, BP 4, 93714 LA GARENNE

CONCOURS



GAGNEZ LES JEUX DE VOTRE CHOIX !

LES JEUX PROPOSÉS SUR CETTE PAGE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION. VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !

3615 PSNEWS

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation

CONCOURS VALABLE DU 1^{er} AU 30 AVRIL 1999. GAGNEZ TROIS JEUX PAR SEMAINE !

ACHAT

Département 16
Achète jeu Music bon état pour 150 frs. Tel au 05 45 23 10 93 sauf mercredi entre 18h et 19h.

Département 22
Recherche demo de GTA au démo de pour 20 frs la pièce. Tel au 02 96 11 36 entre 12h et 13h le week-end.

Département 41
Achète solution de Riven. Tel à Loïc au 02 54 80 35 63.

Département 49
Achète jeux et accessoires à prix lycées. Tel à David au 02 40 09 02 78 après 18h30.

Département 56
Achète Morlaï Kombal Trilogy 150 frs, Real Fighter Collection 200 frs, Tekken 2 : 100 frs. Tel à Pascal au 02 97 84 49 13.

Département 57
Achète Crash Bandicoot 3 à 200 frs, FIFA 99 à moins de 250 frs, Destruction Derby 2 à moins de 100 frs. Recherche PlayStation Mag n°19 et n°26 avec CD à 2 frs. Tel à Aurélie au 06 14 01 82 32.

Département 60
Achète Theme Park 100 frs, Tel à Elodie au 03 44 74 93 36.

Département 74
Achète Tenchu 120 frs, ISS Pro 50 frs, Duke Nukem Time to Kill 200 frs, Jet Rider 2 : 90 frs, Pro Boarders 200 frs, Rival Schools 200 frs, Time Crisis + le gun 200 frs. Echange Jet Rider 150 frs, Cool Boarders 110 frs. Tel au 04 50 92 36 82.

Département 75
Achète occasion Civilization 2 pour 220 frs max. Tel à Jean-Claude au 06 60 94 36 93.

Département 76
Achète demo PlayStation Magazine avec pochette + magazine n°1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 19, 21, 26. Tel le soir au 02 35 42 65 85.

Département 83
Achète anciens n° de PlayStation Magazine (1, 2, 3, 5, 17, 19, 20, 21) et hors-série n°1 entre 15 et 25 frs. Tel à Christophe au 06 61 77 11 64 à partir de 19h.

Département 83
Achète Les Chevaliers de Baphomet, Crash 1, La Cité des Enfants Perdus, Riven, Myst, Atlantis, soluce d'Égypte. Tel à Marc au 04 94 24 24 46 après 19h.

DÉPARTEMENT 99

Achète Gran Turismo, Asterix, Lucky Luke, Gex 3D, Croc, Tomb à bas prix : 02 35 67 60 27 à David.

CONTACT

Département 1
Echange Rival Schools contre X Games Pro Boarder ou Spyro the Dragon ou Bushido Blade, Resident Evil 2, Tenchu ou MediEvil. Tel au 04 50 99 07 60.

Département 33
Echange ou vende Allen Trilogy 100 frs, Resident Evil 100 frs contre Baphomet 1, Vends Alerie Rouge 180 frs. Tel à Julien au 05 56 23 24 33.

Département 37
Echange Crash Bandicoot 3 contre Resident Evil 2 ou Metal Gear Solid, TOCA 2. Tel à Nicolas au 02 47 55 04 58 après 17h.

Département 61
Echange, contre Time Crisis + Gun, Road Rash 3D, GTA. Tel à Jonathan au 02 33 35 86 55 après 17h.

Département 61
Echange Ninja, Égypte, Bushido Blade contre Alundra, Resident Evil 2 ou Breath of Fire 3. Tel à Caroline au 06 82 02 16 85.

Département 62
Echange dans le département 62 Cool Boarders, Porsche Challenge, Tomb Raider II, WipeOut 2097, Formula One, Duke Nukem, Courier Crisis, Command and Conquer contre Alerie Rouge ou autres. Tel au 03 21 95 99 10 après 19h.

Département 74
Echange ISS Pro avec boîtier (un peu abîmé) et avec une demo de TBlill, Crash 3, TOCA 2 contre Worms ou GTA. Yvan Remilial - La Combe - 74910 Chalignes.

Département 75
Echange GTA contre Colin McRae Rally. Tel à Christophe au 01 43 27 04 83.

Département 75
Recherche jeux de combats : Rampage, V-Ali, Rat Attack, Legend Sword and Blade, Smatch Court Tennis, NFS1, contre latéo-texte neufs (sous emballages fermés), films vidéo neufs, chronomètres Coupe du Monde, échange gratuit. Recherche aussi démos contre magazines récents (dont soluces Spyro, École d'Abe...), faire propositions à Al au 01 43 67 19 24.

Département 78
Echange Dynasty Warriors + 3 CD démos contre GTA. Tel à Julien au 01 30 95 94 19 après 17h.

VENTE

Département 13

Vends PlayStation + Dual Shock + carte mémoire + 2 jeux : V-Rally, La Cité des Enfants Perdus, le tout pour 400 frs. Tel au 04 42 08 13 71.

Département 14

Vends Fighting Force 200 frs, Dead or Alive 250 frs, MicroMachines V3 : 150 frs neufs. Achète CD de démos anciens. Tel au 02 31 95 36 52.

Département 16

Vends Rival Schools 250 frs en bon état, manette neuve 60 frs, magazines PlayStation n°16 et n°13 sans CD : 35 frs les 2, Tel à Michou au 05 45 91 49 55 après 18h.

Département 21

Vends Duke Nukem Time to Kill 175 frs et LBA 90 frs. Tel à Vincent au 03 80 39 42 76 après 17h.

Département 22

Vends PlayStation + 3 manettes dont 1 analogique + 7 jeux (Gran Turismo, FIFA 98, Resident Evil 2, Coaster Palace 2, Riven, Odyssée d'Abe, Constructio + 2 MC + 5 revues + 7 démos le tout pour 1 500 frs. Tel à Kevin au 02 96 79 41 45.

Département 27

Vends V-Rally 110 frs, Tomb Raider III neufs 200 frs, NBA in the Zone 50 frs ou échange contre Tomb Raider III contre Crash Bandicoot 3, École d'Abe ou Heart of Darkness. Tel à Steve au 02 32 08 31 le soir entre 18h et 19h.

Département 28

Vends Ridge Racer, Kart Duel 150 frs l'un ou 300 frs les 2, échange possible contre Olympic Games, GTA, Twisted Metal 2, Cosper. Tel à Alex au 02 42 46 28 après 19h.

Département 29

Vends Colin McRae Rally 250 frs ou échange contre TOCA 2. Tel à Sylvain au 02 89 78 45 89.

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°) pour
245 F au lieu de 204 F
soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

OUI, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 204 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre ☐ Carte bancaire n° _____

Expire le : _____

Signature : _____

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Sexe : ☐ M ☐ F

PS 161

Offre valable deux mois renouvelée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 60 83 41 18. Le droit d'usage et de reproduction des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès de l'éditeur. Toute réimpression sans autorisation est formellement interdite.



A l'exception de Metal Gear Solid le mois dernier, aucun jeu ne nous avait vraiment convaincus. Cet état de fait nous a plongés dans une situation de doute sur laquelle planait aussi le spectre de la crainte. Le marché du jeu vidéo nous avait-il abattu trop rapidement ses cartes ? A quand le retour de la période faste de la créativité ? Heureusement, nous pouvons désormais souffler : la traversée du désert semble terminée. Il suffit de jeter un coup d'œil au nouveau tableau des notes pour s'apercevoir que la vapeur s'est radicalement inversée. Les jeux reviennent !

CRITIQUES

	JULIEN CHIEZE	EDOUARD DUSCHAMP	FRANÇOIS TARRAIN	DAVE MARTINYUK	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	JEAN SANTONI	VOTRE NOTE
RIDGE RACER TYPE 4	6	6	6	7	6	6	
NEED FOR SPEED 4	4	4	4	6	6	6	
GEX CONTRE DR REZ	7	6	6	7	5	5	
TAI FU	7	7	6	7	6	6	
GUARDIAN'S CRUSADE	6	6	-	-	4	3	
LIVE WIRE	5	4	3	-	4	5	
MONACO G.P. 2	6	6	3	4	5	6	
DARK STALKERS 3	6	6	3	6	5	6	
MARVEL VS STREET FIGHTER	5	5	5	6	6	3	
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	6	-	6	6	4	6	



L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. (N'hésitez pas, ils sont là pour ça !)

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (12 23 195 0000)
BANDAI	01 34 30 30 30
SANAL + MULTIMEDIA	01 45 78 48 19
CODENASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EDIOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEHOT	02 99 08 99 88
HABROU INTERACTIVE	08 03 00 84 75 (1 89 195 0000)
INFRAGAMES	04 72 53 32 00
INTERPLAY	08 36 68 24 68 (12 23 195 0000)
PSYGNOSIS	01 41 40 71 55
UBI SOFT	08 36 48 46 32 (12 23 195 0000)
VIRGIN I.E.	08 36 68 96 95 (12 23 195 0000)
SONY C.E.	01 40 88 04 88 (12 23 195 0000)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNERS (12 23 195 0000) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (cliquez vos messages en Bof).

LE BAREME DES NOTES

- 1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non ?
 2 Laissez tomber, y'a rien à voir.
 3 Amusant trois secondes.
 4 Ouais, peut mieux faire.
 5 Tout juste moyen.
 6 Ça commence à être intéressant.
 7 Enfin un bon titre !
 8 Très très bon !
 9 Exceptionnel !
 10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.



PASSI, M'PASSI, BEN-J, MYSTIK, ÄRSENIK & 2 BAL' présentent

BISSO NA BISSO



EN CONCERT UNIQUE
 (au ZENITH de Paris)
 Samedi 15 Mai 99 20 h

SKYROCK
 PREMIER SUR LE RAP



Locations : Fnac, Carrefour, France Billet, 3615 Billetel (2,23 F/min.), Tél. 0803 020 040 (0,99 F/min.), www.fnac.fr, 3615 M6 (2,23 F/min.), 3615 Skyrock (2,23 F/min.), Virgin Megastores.

318 KM/H

22H38

23/03/99



Ridge Racer Type 4. Des vitesses encore jamais atteintes sur une PlayStation.



www.playstation-europe.com/Ridge4

<http://www.playstation-europe.com/france>

namco

POWERLINE
08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE
LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2.23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Média officiel de la PlayStation®



Edge Racer Type 4 TM & © 1998 NAMCO LTD. Tous Droits Réservez. Namco et ses marques déposées de NAMCO LTD. READY 08 1574